

平成2年1月10日発行(毎月10日発行)第5巻第1号(通巻49号) M(49)2年2月11日第1刷刷部発行 M(49)2年2月11日第1刷刷部発行
ENTERTAINMENT FOR USERS

月刊

エムエスエックス・ファン

MSX・FAN

1991 JANUARY

1

560YEN

FRAY
「イグニッション」
「ブルーブック」
特別付録

■NEW
コラムス
ウィザードリィ3
にゃんぴ
F1道中記
フリートコマンドーII
パラメデス
電脳学園III
DPS SG
ディスクステーション20号
ピーチアップ7

■SCOOP
エメラルド・ドラゴン
ランペール
ティル・ナ・ノーク

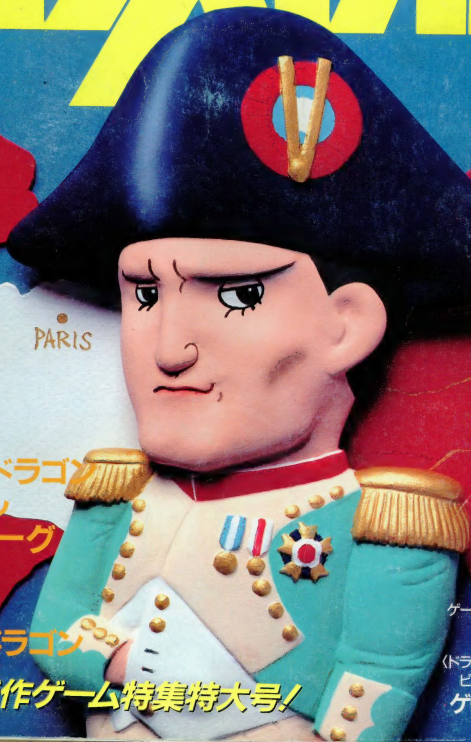
■ATTACK
サークII
シードオブドラゴン

新春人気新作ゲーム特集特大号!

■LIST
ゲームプログラム11本

■秘情報満載
(ドラスレ、大航海時代、
ピンクソックスほか)
ゲーム十字軍

PARIS



マイクロキャビン

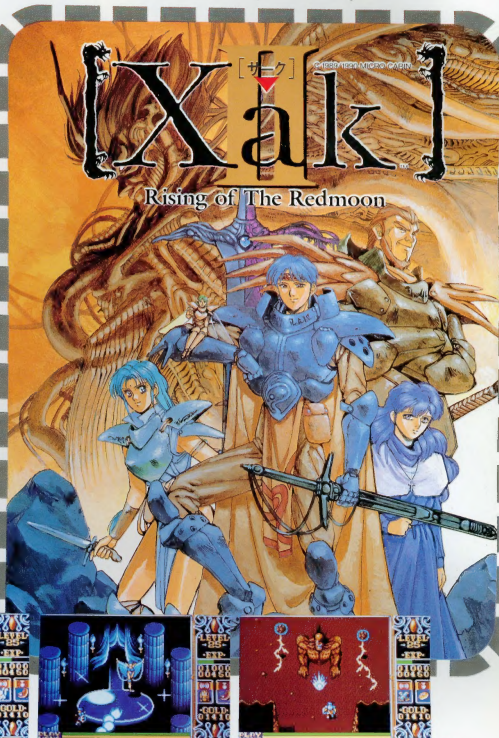
株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安部2-9-12 TEL.0593(51)6492

たつた二つ真実を伝える
伝説がある。

STAFF

- Produce & Scenario write / 加藤雅史
- Game Design & Graphic / 柳島秀行
- Graphic / 川口洋一郎・青木文秀
- Programming / 三曾田明
山田浩司・永井勝也
- Sound / 新田忠弘・笹井ゆうじ
- Image Illustration / 菊地通隆



本誌のイラストやデザインは、著作権者から許可を得て、本誌に掲載されています。また、本誌に掲載されたイラストやデザインは、著作権者から許可を得て、本誌に掲載されています。

シリーズ第1弾
「Xak」
好評発売中!

● MSX2 MSX2+ MSX R 対応版

3.5"2DD 5枚組

MSX MUSIC
対応FM音源

MSX
R

発売予定
¥8,800
税別

INFORMATION DIAL ☎(0593)53-3611

新たな冒険、 Xakの世界に今、

元気/かわいい/ドキドキ/そんな女の子の恋の大冒険。
ドラクワ待てて…私負けない!



MSX2「Xak」開発の最強スタッフ

- Game Design, Scenario & Programming / 中津泰彦
- Game Design & Graphic / 末永仁志
- Graphic / 古屋賢三・陣内靖弘
- Sound / 新田忠弘
- Image Illustration / こまひ



● コミカルモンスター!

MSXの界隈に挑戦したユーモアあふれる動きが特長です。ボスキャラには16パターンものアニメーションをするものを登場します。



● カラーフルマジックパワー!

ロード(仕)による攻撃目標、スクロール(怪物)魔法11種類。多種多様な攻撃魔法がバトルシーン中、すべてカラーフルアニメーション。



● ピクスケールシナリオ!

Xakを基本に作り上げられた「FRAY」の世界は言うまでもなく壮大。フェアリースの前での登場人物との再会も楽しみのひとつ。



● リアルアニメーション!

VRシステム(Ver.2)搭載の多重スクロールやアニメーション効果により、楽しく、よりリアルな画面を演出します。今までは体験したことのないような感覚を味わうことができます。

**MSX
ONLY!**

Special Version

新機種MSX turbo R ● MSX R 専用 3.5"2DD5枚組

魔法を使うと、プレイが呪文を叫ぶ/
操作性アップ! プロローグ&エピローグはturbo Rスペシャルバージョン!

● MSX2 MSX2+ 専用 3.5"2DD 4枚組

MSX MUSIC 対応FM音源

12月6日
新発売
各¥7,800

税別

FAN SCOOP

他機種版から1年。ついにMSX版の登場だ

エメラルド・ドラゴン

ナポレオン時代のヨーロッパをシミュレートする

ランペール

無数のシナリオで何度も楽しめるRPG

ティル・ナ・ノーク

FAN ATTACK

いよいよMSX版の出番だ!!

サークII

ついにできてきたサンプル版の最新情報!

シードオブドラゴン

FAN NEWS

コラムス ポスト「テトリス」はこのゲームで決まり!

ウィザードリィ3 人気RPGの3作目がついに登場

にゃんぴ おちゃめなネコのバズルゲーム

F1道中記 ナムコだ! レースゲームだ!

フリートコマンドーII 本格的な海戦シミュレーション

パラメデス サイコロを使った新感覚バズル

電脳学園III オタクにさけるクイズ攻め

DPS SG インターレース使用の高画質AVG

DMfan ティスクステーション20号/ピーチアップ

PROGRAM

ファンダム

1画面8本+N画面3本+10画面2本

ファンダムスクラム

ちえ熱あっちゃん

スーパービギナース講座

AVフォーラム

ファンダム・コンテスト発表

第4回MSX・FANプログラムコンテスト/「かに道楽」エディットステーションテスト

BASICテクニック

手作りの紙芝居のために

FM音楽館

汽車、NEURO BEAT、きよしの夜、KONAMIC STAGE #1/ビートルズコーナーストロベリー・フィールズ・フォーエバー

ゲーム十字軍

のぞきドラゴンスレイヤー英雄伝説、大航海時代ほか/桃色園監:ピンクノックス1~3&スーパーピンクノックス/空想科学読本:妖精

情報 FFB MSXフェスティバル、最新GM情報ほか

新連載 ほほ梅庵のCGコンテスト

好評につき、ついに十字軍から独立!

FAN STRATEGY 信長の野望(全国版)と三国志II

記憶のラビリンス 「大戦略」の重み

ゲーム制作講座 ゲーム機に合わせて企画を練る!

THE LINKS INFORMATION PAGE

今年もやってきたぞ! ゲームバトル・キャンペーン

INFORMATION

ON SALE

COMING SOON

(特別企画/91年期待の新作にスポットライト)提督の決断/新・夜叉円舞曲/ファンタジーIV/ドラゴン・ナイトII/ボッキー2ほか

MSX新作発売予定表 11月21日現在の情報を掲載

いしーくーはまだかいな!? 「ソーサリアン」移植計画③

FAN CLIP タボちゃんの可能性③

読者アンケート 掲載ソフト30本プレゼント

特別企画

大手ネットのNIFTY-Serveに入ってみた

パソコン通信ははじめの一歩

特別付録

おちゃめなアクションゲームの前半のみどころをチェックしちゃうぞ!!

FRAY~In magical adventure~

イケイケビュー!! ヒュー!! BOOK

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-431-1627

1月23日発売予定

媒体	5.25" x 2"
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

●販売、あるいは開発ソフトウェア。●購入などについての問い合わせのための、ソフトウェアのユーザーサポート用の電話番号です。●この本を作っている時点で予定発売時期。●媒体は音楽、ROM、ディスク。●MSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。●対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1のみ、MSX2+専用、MSX2+でしか動かないものはMSX+専用、Turboでしか動かないものはTurboと表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様とときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM 256Kなので、あまり関係ありません。①セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法などによることができればかまいません。例外として、シミュレーションゲームなどで、電源を切らない限りつづけるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。②価格/消費税別価格です。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税別表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく本欄からの年々4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解説やヒントはいろいろお答えしております。

☎03-431-1627

※登録/12月21日~1月5日の間は編集部はお休みです。



FAN SCOOP

期待の人気ゲーム、エメドラいよいよ登場!

エメラルド・ドラゴン



待ちに待ったエメラルド・ドラゴンがついに発売される。それぞれのキャラがもつ個性、変化に富んだストーリー。魅力は尽きない。とにかくその魅力になっぶり落ちる。

クローティア

03-220-5226

12月中旬発売予定

媒体	5.25" × 5
対応機種	MSX2+/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

オープニング・ストーリー

聖地イシュ・バーン。かつてこの地には、人間やドラゴンをはじめとする多くの種族が共存していた。しかし何者かがこのイシュ・バーンに呪いをかけたのだ。呪いはなぜかドラゴンにだけ向けられたものだった。ドラゴン達は次々と息絶えていきついに住み慣れたイシュ・バーンを去り、ドラゴン小国へと

移り住んでいくのだった。

ドラゴン小国に移り住んでから、しばらくして1匹のドラゴン(アトルシャン)が生まれた。ドラゴンの子供が生まれるなんて珍しいことで、そのため大切に育てられていったのである。

ある時、イシュ・バーンからドラゴン小国に1隻の難破船がうちあげられた。船の中には赤

ん坊の生存者がいた。赤ん坊はタムリンと名付けられ、同じ年頃のアトルシャンといっしょに育てられた。2人はとても仲良く暮らし、兄妹のように育っていった。そんな楽しい生活もつかのま。タムリンが16歳のとき、ドラゴン族の長老である白龍に、人間界に戻ることを勧められる。タムリンは人間界に帰る決心し、

2人は別れていくのだった。アトルシャンの角笛を片手にもって。



●聖地イシュ・バーンを呪いが襲った

イシュ・バーンの危機

別れぎわにアトルシャンは自分の角を折ってタムリンに渡した。この笛を吹けば、どんなところからでもかけつけるという「アトルシャンの角笛」を。イシュ・バーンに戻ったタムリン。しかしそこは昔の美しかった聖地ではなかった。魔王カルシアの侵略によって、聖地イシュ・バーンは危機にさらされていたのだった。次々と味方は



●2人の出会いはここからはじまる

倒されていく。そしてついにタムリンは決心したのである。いまこそアトルシャンの助けが必要なのだ。角笛を吹き、アトルシャンが来るのを待ったのである。



●イシュ・バーンの地に突如、魔王が攻めこんできたのだ



●とても仲のいい2人だった



●そんな2人にも別れの日が来た



●アトルシャンをもとめて、タムリンの角笛が響きわたる

さまざまなキャラがおりなすそれぞれのドラマ

エメドラにはアトルシャンやタムリンも含めて、10数人の仲間が登場する。最大5人でパーティをつくって行動するんだ。基本的にはアトルシャンとタムリンが主人公ののだが、それ以外の人も、1人1人が自分の

目的をもって行動している。そんな仲間がパーティに加わったり、離れていったりしてストーリーが進んでいく。また次に何をしたらいいのかを、アトルシャンやタムリンにアドバイスをしてくれるりする。



アトルシャン

主人公のブルードラゴンことアトルシャン。ドラゴン小国で生まれ、タムリンといっしょに育てられた。タムリンの吹いた角笛によって、ドラゴンにとっては呪われたイシュ・バーンの地に戻ってくる。



タムリン

幼い頃、時空の隔たりのあるイシュ・バーンから、ドラゴン小国に難破船で漂流してきて、ドラゴン達にアトルシャンといっしょに育てられた。イシュ・バーンに戻り、故郷を守るため戦う決意をする。



バルソム

ウルワンの町で毎日毎日、酒ばかり飲んでいる剣士。毎日飲んだくれてばかりいるのだが、剣の腕のほうはかなりのものらしい。彼は何か別の目的をもって旅しているらしい。



バギン

魔軍によっておくりこまれたゴーレムを封印するために、ひとりでマジュレスの洞窟にたてこもっている。魔導士としての腕はイシュ・バーンのなかでも1、2を争うほどのもの。



ハスラム

エルバートの王子。かなり優れた顔だちをしている。もちろん女性にも、もてまわっているプレイボーイ？ しかも剣の腕も超一流。もう何もうことはいないッだ。



ファルナ

エルバート王家につかえる女侍導士。魔法と武芸の両方に優れていて、戦闘ではかなりの戦力になる。勝ち気な性格の持ち主で、仲間同志のケンカも心配である。ハスラムに惚れているという噂もある。



ホスロウ

魔軍からイシュ・バーンを守るために立ち上がった、レジスタンスのリーダー。性格は豪快でバトルアクションを振るまわす。敵将、オストラコンとは何らかの因縁があるらしい。

さていよいよ物語へ突入する

魔軍と戦うためアトルシャンの助けを必要とするタムリンは、今こそ角笛を吹くときだと確信。助けをもとめるのだった。角笛

を聞き取ったアトルシャンは、イシュ・バーンの折りの丘に降りた。ドラゴンのままでは呪いのせいでは生きていけない。

銀のウロコを身につけ、人間の姿になってこの地におりた。そしてタムリンのいるウルワンの町を目指すのだった。

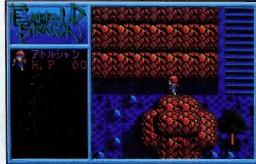
イシュ・バーンMAP



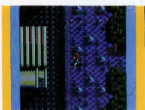
折りの丘

ウロコの町

◎角笛を聞いたアトルシャンはイシュ・バーンの折りの丘へと降りた



◎折りの丘から西に歩いていくと、そこにはウルワンの町がある



ウルフンの町

祈りの丘からすーっと西に行ったら、ウルフンの町がある。この町には、あのタムリンが住んでいるんだ。タムリン

の家は町の東北の場所にある。またこの町には、町をおさめる長老の家、酒場なんかがある。また、武器屋や防具屋、道具屋

もあるので、旅立つまえにここで

装備をととのえておこう。

タムリンと感動の再会を果た

したらウルフンの長老の家を訪

ねてみよう。剣士のバルソムを

紹介してくれる。今までは相手

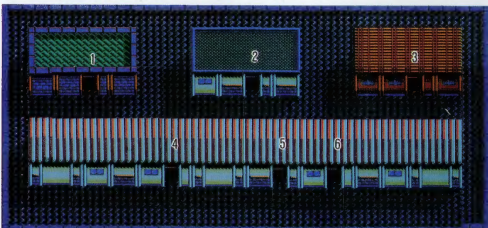
にはしてくれなかったバルソム

だが、長老のおかげで仲間にな

ってくれた。次にひとりでがんば

っている魔導士バギンを助け

にマジュレスの洞窟に向かおう。



●町の中にいる人と話して、冒険に役立つ情報をもらおう

1 ウルフンの長老の家

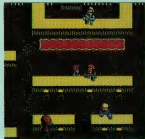
町の北西にあるウルフンの長老の家。家の中には長老がいて、長老に旅立決意を話すことになる。そのあとここに来ると、タダで体力を回復してくれる。



●ウルフンの長老のところに会いに行くと、アトルシャンとタムリン

2 酒場

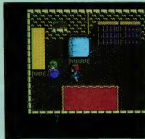
酒場は、長老の家とタムリンの家のあいだにある。いろんな人が思い思いに酒を飲んでいる。その中に剣士、バルソムがいる。彼をぜひ仲間しよう。



●ウルフンの酒場には、バルソムが一人で飲んでいる

3 タムリンの家

まずこの町に到着したら、何はともあれタムリンの家を訪れよう。タムリンは家の奥にいます。タムリンに会ってめでたく再会ができたわ。



●長老、アトルシャンとタムリンは奥室で話していた

4 武器屋

名	前	価格
ショート・ソード	100	
スリング	120	
スタッフ	80	
ノーマル・ソード	200	

4種類の武器がある。ノーマル・ソードぐらいはアトルシャン、バルソムに装備させたいところ。

5 防具屋

名	前	価格
レーザー・アーマー	100	
ロープ	50	
レーザー・シールド	30	

レーザー・アーマーなど3種類の商品がある。バルソムにレーザー・シールドを買ってあげよう。

6 道具屋

名	前	価格
ヒール・ポーション	10	
テント	40	

ヒール・ポーションとテントがある。どちらも体力回復のアイテム。テントは全員に効力がある。

仲間 ▶ タムリンとの再会

人間の姿をしているため、最初はアトルシャンだとわかってこないタムリン。しかし銀のウロコをはずし、ドラゴンに戻るとすぐに気づいてくれる。呪いのせいでドラゴンのままではいられないアトルシャンなのだ。



●タムリンとアトルシャンの再会

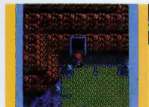
仲間 ▶ 剣士バルソム

いきなり酒場にいるバルソムに会いにいっても、軽くあしらわれるだけ。長老に会ったあと、バルソムに会いにいけば、彼は仲間になってくれる。これでパーティが3人になった。さあいよいよ戦いの旅に出発だ。

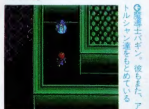


●バルソムも仲間になった

マジュレスの洞窟



バルソムを仲間にくわえたアトルシヤン達は、バギンをさがしにマジュレスの洞窟に向かう。マジュレスの洞窟はウルワンの町の北西を、山づたいにいったところにあるらしい。無事洞窟に着き、中に入ってみるとそこは迷宮になっていた。何層構造にもなっていて、なかなかバギンを見つけれなかったが、なんとかバギンに会えた。バギンを仲間にくわえ、破壊のルビーでゴーレムを封印しに行くことにした。



○洞窟の中心にバギン、破壊のルビーがある

洞くつの奥に潜むゴーレム

洞窟の中央にある大広間の奥にゴーレムがいる。そのゴーレムを封印しようとしたそのとき、突然暴れ出したのだ。もう封印はできない。こうなったら戦っ



○ゴーレムを封印しようとしたとき、バギンと戦った

て倒すだけで。4人は力をあわせてゴーレムに立ち向かっていくことにした。



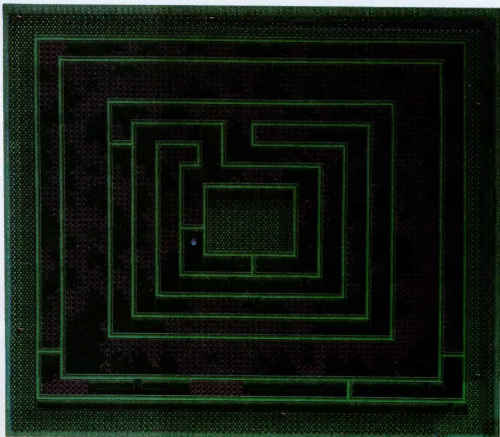
○封印に失敗して、ゴーレムと戦った

仲間 バギンとの出会い

バギンは以前、祈りの丘に仕えていた魔導士だったらしい。しかし今、魔軍が送りこんできたゴーレムを洞窟に封印するために戦っているという。洞窟の奥でバギンに会い、ともに魔軍を倒すために戦うことになった。



○バギンと戦ったとき、バギンと戦った



入口

戦闘はオートバトルでもOK

戦闘コマンド



1. 自動の手動、どちらでも好きなほうを選ぶ
2. 誰がどのモンスターを攻撃するかを決められる
3. 何もしないことはないだろう。道具を使うコマンド
4. アトルシヤンのターンをパスするコマンド
5. 戦闘から逃げ出すコマンド

エメドラのウリといったら、10数人のキャラがそれぞれおりなすドラマ。そしてもうひとつのウリといったら、この戦闘システム。従来のRPGでは、1人1人コマンドを入力していかなくてはならなかった。しかしエメドラではオートバトル(コンピュータが自動的に考えて行動してくれる)を採用しているの、戦闘がラクになったのである。もちろん手動でもできるぞ。



○オートバトルでらくらく



○体力が減ったときは逃げて回復する

FAN SCOOP

動乱のヨーロッパで進軍ドラムが鳴った!

L'EMPEREUR

ランペール

これは1人の砲兵将校から
権力の階段をのぼりつめ、
ついには皇帝にまでなった
英雄ナポレオンをモデルに
した、波瀾万丈の歴史シム
ュレーションゲームである



光栄

045-561-6861

ROM版12月15日発売予定

ディスク版12月20日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/FACタイプ
価格	11,800円

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

世界をつかもうとした英雄の物語!

ランペールとは、フランス語で「皇帝」を意味する。

そしてフランスにおける「皇帝」とはすなわち、英雄ナポレオンのことなのである。

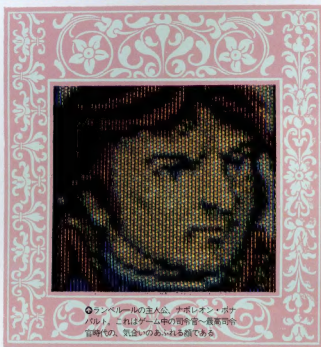
18世紀終盤、フランスは市民革命の嵐の中にあった。

それまでフランスを支配していたブルボン王朝のルイ16世や、王妃マリー・アントワネットをはじめ、多くの人々をギロチンにかけることによって、王族や貴族などの特権階級による専制政治を廃止した。

そして、市民から選挙によって選ばれた人々による議会によって運営される共和制に、政治体制を移したのである。

このゲームの主人公、すなわちプレイヤーである、キミ自身が演じるナポレオン・ボナパルトは、1769年、現在はイタリア領であるコルシカ島に生まれた。彼は18世紀から19世紀にかけて、ヨーロッパにあらわれた英雄、天才的戦略家である。

地方貴族の次男として生まれ、軍人の道をこころざし、砲兵将校としてその才能を発揮しはじ



●ランペールの主人公、ナポレオン・ボナパルト。これはゲーム中の司令官・最高司令官時代の、気合のあふれる顔である。

めた。市民革命の災が自国へ燃えうつることをおそれた周辺諸国からの攻撃や、革命に反対する王党派の反動をことごとく打ち破ったのは、まだ1将校でしかなかった、ナポレオンの作戦と、

その才幹での強さだったのだ。

ゲームのシナリオ1が開始される1789年3月、ナポレオンが、イタリア方面軍司令官に任命された年である。

シナリオはナポレオンの出世にあわせて4つに分かれていて、

それぞれをバラバラにプレイすることも可能である。

しかし、このゲームは、1人の皇帝の誕生をシミュレートするのが最大の魅力だろう。

したがって、やはり司令官から皇帝となるまでを、時間を追ってプレイする、キャンペーン型のプレイをぜひ勧めたい。

キミは、ナポレオンが歩んだように軍人として数々の遠征に勝利し、フランス軍の総司令官になる。

強力な海軍を持ち、蒸気機関の実用化によって、世界にさきがけて産業革命を成功させた、大國イギリスと対立したりしながら歴史は流れる。

やがて、国の政治の実権を持つ第一執政となったナポレオンは、国政を担当する政治家としても手腕を問われる。

そしてその手腕がフランス市民に認められたとき、ゲーム上ではシナリオ3をクリアしたとき、市民から信任された皇帝、「ランペール」となり、さらにはヨーロッパ統一をめざすのである。

英雄の成長を追う4つのシナリオ

ナポレオンの人生を追う

ゲームは右のような、ヨーロッパの地図上に、諸国の都市が表示されている画面を中心に進行する。

プレイヤーは、この画面で自国と他の各国のつながりを考えながら、ゲームを進めるのだ。

ゲームの目的は、都市を占領し、自国フランスの領土を拡大することである。

シナリオはナポレオンの人生の流れに応じて、4つ用意されている。

プレイヤーは、それぞれの時期のナポレオンの持つ権限の中で行動し、各シナリオの終了条件を満たすまで、他国の都市を占領することである。

1つのシナリオの終了条件を達成した場合、自動的にさらに先のシナリオへ進行するように

なっていて、連続したシナリオのようにプレイが続けられる。

シナリオ1や2では、身分ゆえのいるる制約があり、歯がゆい思いをするだろう。

たとえば、司令官時代のただの軍人であるナポレオンには、フランスの国政にかかわる外交をする権限や、税率を変更すること、戦力を左右する大砲の配備も自由にできない。それどころか、任官地から遠征(戦争をしかけること)以外で移動することもできない。

せっかく戦争の準備を整えても、政府が突然その国と友好条約を結んでしまったりすることもあるし、政府の持つ資金や物資を自由に使うこともできない。

物資などの必要な物は、すべて共和国政府へ陳情(要求)し、

ゲーム画面



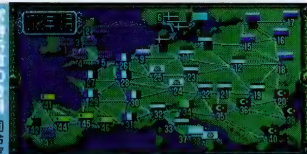
政府の認可があってやっとナポレオンの手元にとどくのだ。

ナポレオンの地位が向上するにしたがって、行動の制限は少なくなりますが、逆にいえばプレイヤーが直接判断し、決定する事項が増えるということ。

気象に戦争だけしているというわけにはいかなくなるのだ。



増えるべきの都市 司令官時代



イタリア方面軍の司令官に任命されたナポレオンは、31番のマルセーユにいる。シナリオの終了条件は、フランス領の都市を9つにすること。当初のフランス領は6都市だから、新たに3都市を占領しなければならない。近接する32のミラノを最初に攻めるのがセオリー。

勢力への影響も 最高司令官時代



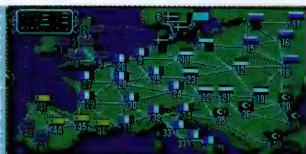
このシナリオで初めから交戦できる国はイギリスだが、海を渡って遠征するには、船の配備と航海権の確保が必要。勝利条件は、フランス領を12都市にするか、勝利条件都市と呼ばれる重要都市を4つ確保すること。34のウィーン、22ヴェネツィアを攻略しよう。

革命の終結 第一執政時代



このシナリオから、内政や外交のコマンドが増え、ゲームは急にいそしくなる。各国との食糧や物資の輸出入や同盟の締結が、ゲームの流れを大きく左右することはいまうまでもない。またライバル国イギリスへの侵襲準備として、艦隊の整備を進めておこう。

ナポレオン皇帝の栄光 帝政時代



ついに皇帝となったナポレオンの最後のシナリオ。すべての都市を占領するのが勝利条件である。戦いと同時に複雑になった内政や外交も考えていかななくてはならない。宿敵はこのシナリオでもイギリス。各地の港のある都市をおさえて航海権ににぎるのが先決だ。

司令官ナポレオンのすべきこと

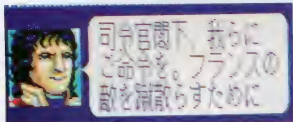
人材のチェック

軍事にしろ政治にしろ、有能な部下がいれば心強いものだ。ゲーム開始直後、マルセーユにいるナポレオンには、部下の軍人が10人いる。

右の6人は、そのおもだったものたちで、彼らを適材適所に使うことが人を使う基本になる。

それぞれに、歩兵、砲兵、騎兵の各種の部隊指揮官としての能力、内政を処理する力、忠誠心などの能力に差がある。

騎兵軍団を指揮するのがすば抜けてうまいミュラム他は部隊指揮官としては、ただの平凡な隊長になってしまうのだ。



内政にどう地固め

ランベールでは、経済の流れや治安の状態などはすべて都市が単位になっている。

都市では、食糧と物資が生産され、また人口や商業力に応じて税が徴収できる。

農業、工業、商業への投資や、市民への食糧や物資の十分な分



配ができれば生産力も増え、軍備を整えるのが楽になるし、市民の支持も得られるのだ。

また食糧の量はその都市の兵士数を左右するので注意しよう。

税は、人口に応じて年1回徴収され一部が政府の収入になる直接税と、間接税として都市の商業力に応じ年4回徴収されるものがあり、即時徴収もできる。

ナポレオンがいる都市の税収は自由に使えるが、不足した場合は陳情によって、政府から資金を調達しなければならぬ。



軍事力強化

ゲームの目標である領土の拡大は、遠征、つまり戦争によって他国から都市をうばうことで達成される。

したがって、兵士をきたえ、軍備を整えることは、最優先されることである。

軍勢力を強化するには、有能

な指揮官のもとに兵士を集める編成がまず基本になる。

軍馬や大砲などの武器をそろえ、兵士をくrikえし訓練する。

そして兵士たちに、堂々たる演説をして、士気を高めることができれば、配下の軍隊は強力な常勝の軍団になっていくのだ。



国家の栄光をになって遠征だ!!

戦争をする前に

遠征こそは、軍事の天才であるナポレオンの腕の見せどころであり、このゲームでもっとも華やかでおもしろい部分だ。

遠征は戦争である。したがってこれに勝利するためには、前ページで紹介したようにふだんから軍隊をきたえて、有事にそなえておくことが大切だ。

攻めこめるのは、フランスと対立する国の都市である。

まずは情報のコマンドで、周辺の国との関係や、攻めこむ都市の情勢を分析する。

自分がいる都市から移動できる都市が敵対する国ののであれば、その都市は進軍目標にすることができる。

攻めこむ都市が決まったら、軍隊の出動準備をする。

まず軍備のコマンドを使って、編成をもう一度チェックしておくのだ。

砲兵はナポレオンに、騎兵はミュラにといったように、得意な部隊を各軍人に担当させるのがいちばんいい。

編成が終わったら、いよいよ遠征の開始だ。

コマンドの1番、遠征を選び、攻めこむ都市の番号、参加する軍人(と、その率いる部隊)を決めて入力する。

遠征に必要な食糧の量を聞いてくるので、必要な日数だけの食糧を用意し、進軍する。

画面の上を、装備を背負った歩兵や軍馬がトコトコと移動していくグラフィックも愛嬌があってなかなかかわいいぞ。

情報収集



遠征参加軍人を選ぶ



遠征開始



いよいよ進軍だ!

戦闘モードに入るとヘックスタイプの移動をする画面に切り換わり、戦闘開始となる。

通常戦闘のほか、その部隊の種類に応じて特徴的な戦術があり、たとえば歩兵は、戦略的に橋を破壊したり、陣地を設営するなどの工作ができ、戦闘を有利に進めるのに有効である。騎兵は、1回で敵の1団を壊滅に追いこむまでくりかえし攻撃

をしかける、突撃という戦法がある。

そして砲兵は、遠距離から敵に向かって砲撃をすることができ、敵に打撃をあたえるほかに、敵に混乱を招かせる支援的な戦法が期待できる。

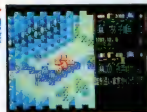
戦闘中、士気を上昇させるために自らの軍団を鼓舞したり、敵の攻撃で混乱した自国部隊を回復させることもできる。

戦闘はどちらかが全滅、あるいは退却するか、食糧が切れて継続できなくなるまで続く。

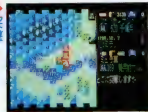
各部隊をうまく使って、自国を勝利に導くのだ。

さあ進軍のドラムをならせ!

砲撃



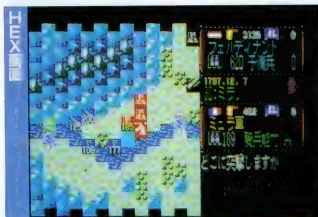
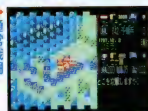
突撃



工作





通常戦闘



Tir-nan-óg
ティル・ナ・ノーグ

12月25日発売予定

媒 体	 × 3 
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	8,800円

シナリオとかマップとか、RPGとしてまっさきにいわなくてはならない部分があいまいで、つかみようがない。いったいどんな世界観なのかを紹介しよう。



これ1本で死ぬまで遊べるぞ



しかしティル・ナ・ノーグは、最初にいい渡される最終目的以外には、複雑な過程や謎などは

マップに関しても、どこに町があり、いまどこにいるかは、全体マップがいつでも見られるし、暗闇のダンジョンに入っても、オートマッピング機能があり、よけいな煩わしさが無い。

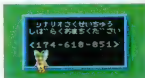
他機種版みたいに漢字やいろんな記号に対応できないのがちょっとさみしい。



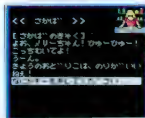
④「Freedom」を「自由」と訳すのは、厳密に言えば「自由」があるという一側面。他にも「自由」で表わされることは少ない。

また、ディスクに入っている

サンプルデータを使うか、シナリオについているシナリオコードを入力しないかぎり、おなじシナリオができることはほとんどない。つまりそのシナリオはプレイヤーだけのものなのだ。



考えてみれば、町を歩いていていきなりなにかたずねられたら、トンチンカンな会話もありうるわけだ。現実的に考えると、あたりまえというのが正しいのかもしれない。



④「ふーん、うん。でもさあ、おれは、おれにもなったりする。深くは考えるな。軽く笑い過ぎしてあげようじゃないか」



より現実的な世界を……



このゲームを始めてみると、これまでのゲームにないリアリティが感じられる。

会話などで得た情報を実行するがしなないかをプレイヤーが選び、最終目的以外の途中のストーリーを変えられるのだ。

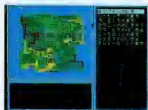
同じシナリオでも、プレイヤーによってその内容はまったくちがうものになるわけ。そしてイベントをクリアしないと次の町へは行くことができないなどということではなく、移動するだけならば、たいてい場所はイ

ベントクリアとの関係はなしで動き回ることができる。

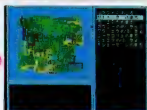
また、パーティは酒場など決まった場所を集めることができるが、途中偶然出会う仲間になていうときもある。

考えてみると、これまでのRPGは決まっているシナリオをプレイヤーが選いでいた。しかし、このゲームは目的が決まっているが、プレイヤー自身の歩きかたによって歩いたうしろにシナリオができてくる形式になっている。

行きたければどこへでも



このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。



このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。

道中こんなことも

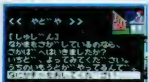


このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。

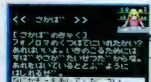


このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。

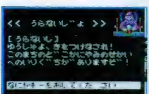
人のいるところの情報あり



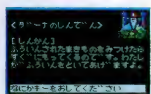
このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。



このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。



このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。



このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。

MSX版への道のり

PC88版 ティル・ナ・ノーク禁断の塔は、PC98版の元祖ダーナの末裔のシナリオやマップなどの構成と、ティル・ナ・ノークIIの操作性のよいシステムや町のなかのマップの追加などの点を取り入れてきたものである。MSX版はその、PC88版からの移植版だ。

PC88版とタイトルが同じだが、ハードの性能上の理由からグラフィックにかなりの変更が見られる。特にマップがそうだがPC88版を忠実に移植したためにかえって見にくくなったPC88版よりも見やすく、わかりやすいものになった。

ダーナの末裔



このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。

ティル・ナ・ノークII カオスの警鐘



このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。

禁断の塔



このゲームの世界は、プレイヤーの歩きかたによって、シナリオができてくる形式になっている。



冒険を始めるための知識



まずはお城へ

シナリオメイキングが終了してゲームを始めると、この世界の入口にあたる城下町の入口に放り出される。

そのシナリオの最終目的はお城で聞けるのでまずは出向いてみよう。でなければこの世界のお話は始まらないわけだ。

訪ねてみるとまず事のでんまつ、つまり冒険の目的を聞かされ、旅立ちに際しての準備金と場合によってはある程度の装備品で剣や盾といったものがもらえたりする。また、城内の誰かがパーティの一員として加わることもある。



城下町の入口に放り出される。まずはここから出よう。



城下町の入口に放り出される。まずはここから出よう。

自由なパーティ制

パーティ制のRPGということだが、決して仲間を制限致いっぱいまで集めなくてはならないというきまりはない。

極端なことをいえば最後まで1人で行動をとってもかまわない。また、1度集めた仲間を最後まで付き合わせる必要はなく、仲間に加えてみて、あまり必要に思わなかったらはずしてもかまわないし、すでに抱えている

仲間よりもいい者を見つけたらとりかえてもいい。

また、画面全体の右下に時計のようなものがあり昼までまたは夜まであとどれくらいが一目でわかる。

昼は夜に比べて敵に当たる確率が低く、手強い敵と遭遇することもない。レベルが低いうちは夜の外出はひかえたほうがいいだろう。



ここに注目!!

酒場に入って



酒場のメニュー。酒や食べ物を選ぶことができる。



酒場のメニュー。酒や食べ物を選ぶことができる。



昼と夜の切り替え。夜の外出はひかえたほうがよい。



昼と夜の切り替え。夜の外出はひかえたほうがよい。

キャンプで命令

パーティに対する命令はすべてキャンプメニューによっておこなう。たとえば装備品を買ったら装備の変更というメニューを選ぶことができる。眠るというゲームのロードやセーブもここ。

ちょっと変わった命令に眠るというのフォーメーション変更というのがある。眠るという命令は道具や巻物を利用しないで、野宿してHPとMPを回復させること。ただし、たいした回

復力はなく、1日に1回しかできない。なお、睡眠中は時間が勝手に進む。

フォーメーション変更は敵との戦闘時の初期設定で、おののすべき態勢と隊列の組み替えをここでしておく。これは戦闘のたびに設定を合わせたりする必要をなくスピーディに行動を開始できるようにするために、少しでも自分に有利な状況で戦うための便利な命令だ。



キャンプメニュー。眠るという命令はここで行う。



眠るという命令はここで行う。



眠るという命令はここで行う。

態勢

隊列



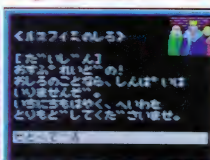
城下町を知っておこう



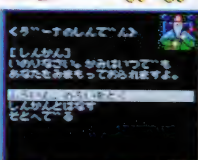
冒険を開始した城下町はショップや施設がすべてそなわっている。しかし、ほかの町に行った場合、たとえばよろず屋がなかったりとか、医病所がなかったりするところもあるのだ。

ショップや施設の役割はまるでチェーン店がどこどこ町に行っても同じだが、価格に差はある。最初の城下町で用があるうがなろうがひとりのそいておこう。

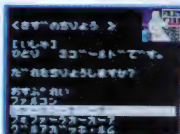
城



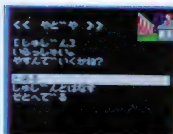
ダーナの神殿



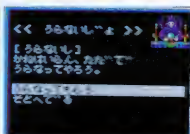
医療所



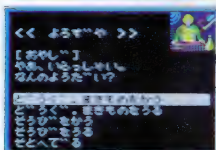
宿屋



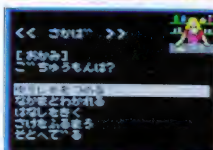
占い師の家



よろず屋



酒場



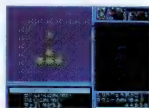
もちろん常識はあるぞ



最近の大作といわれるRPGにくらべると、本当にシンプルで、あいまいに見えるゲームなのだが、もちろんRPGとしての常識的なことからは、ちゃんと通用するようにできている。

条件によっては先に進むことはできない、動くことはできても、むみやたらに拠点から遠くれば敵が強すぎたりしてあっけなく死んでしまうことだってある。

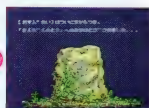
足をのばすと



強すぎる～



死んだ……



ラトクの冒険はさらに続くぞっ!

「Xak」TM

[サーク]



マイクロキャビン

☎0593-51-6482

12月下旬発売予定

媒体	CD-ROM × 5
対応機種	MSX2/2+ ※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

※MSX2/2+の拡張モジュールに必要



さて、発売までいよいよ神迷いの時間に入ったバカリ。今回は、最初の冒険の手引きになるように、ボロースの森から北の遠くつ、最初のボスまでしっかりと紹介していこう。

ラトク、再び旅に出る

港町バマワを目指して旅を続けるラトク。ボロースの森で迷ってしまった彼のもとに、ピクシーからの情報が入ってきた。女の子が木にしばられているという。急いでかけつてみると、その女の子は「助けてよ!」などとずうずうしいことをいう。しぶしぶあった真をほどこいてやると、はすかしそうにお礼をいってくれた。

彼女、シャナ・タウトワークは、ボロースの森にかかった封

印を解くことのできるタウトワークの像を持っていた。彼女を病院に連れていくためにラトクはそれを使って森を抜け、ようやくバマワの町に入ることができた。

ところが、病院には医者はいなかった。酒場で1人酒を飲んでいるという彼を捜しにいったラトクは、実はその医者、パスバは捜し求めている父親、ドルク・カーターの過去を知っている貴重な人物の1人だったという

ことを知る。

しかし、ドルクの居所まではさすがにパスバも知らないようだった。そこで、ラトクは父親の過去を知っているというもう1人の人物、武器屋を営んでいるジークに話を聞きにいった。しかし、彼はドルクの話になるとぱたぱたと口をつぐんでしまい、なにも話そうとしない。しかたなくトボボと武器屋を出たところにはび神父さんに会ってほしいという町の住人がラトクに話し

かけてきた。

いそいで神父さんに会って話を聞くと、どうやらボロースの森は最近凶暴化しているモンスターによってかなり危険な場所になっているらしい。ももとの森の住人であるシャナでさえも木にしばりつけられるありさまだ。

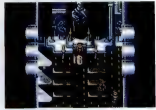
ラトクは神父の森を救ってほしいという願いを聞き入れ、ボロースの森へ再び旅立っていったのだった。



① モンスターのよって木にくくりつけられていたシャナ



② 武器屋で父親の過去を知っているジークに話を聞きにいった



③ 武器屋で父親の過去を知っているジークに話を聞きにいった



④ 武器屋で父親の過去を知っているジークに話を聞きにいった



⑤ 武器屋で父親の過去を知っているジークに話を聞きにいった

※画面は建設中につき、最終版とは、色やレイアウトが多少異なる場合があります。

ボローズの森で大奮闘!!

タウトワークの像を持って再びボローズの森へくりだしたラトクに、どこからか語りかけてくる声がある。

ちょっとびっくりしたけれど、この森の地図もなにも持っていない状態なので、とにかくその謎の声に従うことにした。

声に導かれて歩いていくと、出てきた出てきた、森の中をモンスターたちがわがわが物顔で歩いている。バヌワの町の武器屋に使い慣れた武器とか防具をあずけてしまったラトクには少々戦いづらいところもあった。しかし、何回か戦っているうちに戦艦のカンをとりもどした彼は現れるモンスターを一刀両断にしていた。

そして、目の前に1本の大きな木がそびえ立っているところまで進んできた。少しのあいだ悩んだラトクだったが、木の中にあるあしこを食ってみることにしたのだ。



森の奥の奥、堅なる像を持つものよ。まきは、無へ語りかけよう。

おや? 旅の一行だっ!!

謎の声に導かれて歩いていく途中、森の中で迷っている道中に出くわすことになる。シャナに出会う前のラトクと同じで、ボローズの森の結界にはばまれて



出口を探すことができないのだ。おまけにモンスターに襲われて仲間1人が倒れてしまったらしい。旅の一行の中にいた時遊詩人のホーンは気になるやつだ。これからは登場しそうだぞ。

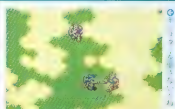
リユーン再び……

ボローズの森を南に下ると天空の橋につながる大木に通じる道に出る。そこに1人の男がスライムの大群にかこまれて悪戦苦



闘している。男は、魔法を使ってスライムを全滅させた。男をよく見てみると、どこかでみた顔だ。そう、彼はラトクと同じ戦神デュエルの血を引く戦士、リユーンなのだ。

戦いに勝つ!!



ゲームをスムーズに進行させるためには、早め早めのレベルアップをこころがけてほしい。とにかくモンスターを倒してレベルをあげればアクションがあまり得意でない人も少しは楽になるというものだ。で、実際のモンスターとの戦闘において気を付けてほしいのはモンスターとの間合いだ。あまり近づくとかダメージを受けるし、遠すぎても今度はこちらの攻撃が当たらないということになる。慎重にモンスターに近づいて一気に攻撃! がポイントだ。



森の奥の奥、堅なる像を持つものよ。まきは、無へ語りかけよう。

ボローズの森マップ



- ① スタート
- ② シャナとの出会い
- ③ バヌワの町
- ④ シャナの家
- ⑤ 旅団の一行
- ⑥ 北の洞くつ
- ⑦ リユーンとの出会い
- ⑧ 龍なる巨木

次なる試練は……

木の上には1軒の家があった。「誰かいますか?」と中に入ってみると誰もいない。しかし、どこからともなく声が聞こえてきた。老婆の声だ。

その声は、ラトクが森を荒らしているモンスターを倒すために選ばれた存在であるということを知ってくれた。そして、聖

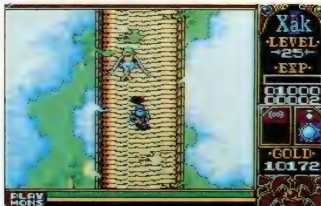
なる鏡を取ってこいという。モンスター退治のために必要だというのだ。ラトクは、さっそく北の洞くつへと足を運んだ。

途中、森の封印によって出口を塞がれている旅の一行に出くわしたラトクは、タウトワークの像を渡して先を急いだ。

結局、タウトワークの像なしでも北の洞くつにはたどり着くことができた。そして、洞くつ内で宝箱を見つけた。

一瞬よぎった不安をはねのけるように勢いよく開けた宝箱の中には目的のシャナラムの鏡が入っていた。しかし、それを手に取った瞬間、どこからか召喚の魔法が発せられ、ラトクのまわりをG・トードの群れがとりかこんだ。

やっとの思いで洞くつを抜け出し、ラトクは大木の上の家に



●ラトクは、シャナラムの鏡をさがすために、森の中をさまよっている。

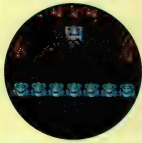
戻った。と、そこにいたのはシャナ・タウトワークだった。ケガは良くなったらしく、自力で帰ってきたという。

そして、天空の橋を渡って次なる2つの洞くつへ向かえといひ渡されたラトクは、森の家をあとにした。



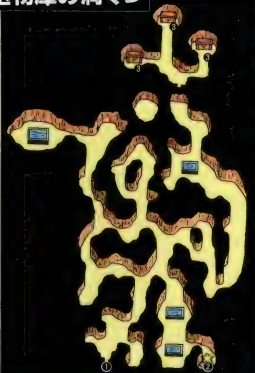
●シャナ・タウトワークの姿が、ゲーム中ではよく見られる。

シャナラムの鏡だ!



●宝箱の中「シャナラムの鏡がノーマルなせい、でもおのれにG・トードがまわっている」

宝物庫の洞くつ



①入口

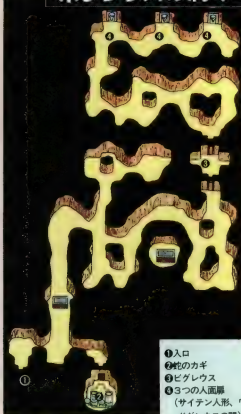
②アマドックの塚

③3つの宝箱

(魔導書上巻、蛇のリング、ワナ)

洞くつは2つある。1つは宝物がたくさんおいてある洞くつ。宝物庫の洞くつでもいうのだろうか。そしてもう1つは東天王、ボグレウスの住む洞くつだ。洞くつ内にはモンスターがいっぱいいる。ボローズの森のモンスターとはけたちがいに強いから、慎重に倒していこう。そのほかにもたくさんのトラップ(わな)がしかけられている。気をつけよう。といってもけっこうひっかかっちゃうんだからね。まずはとりあえず、ボグレウスの洞くつへ行ってみよう。新たなカギが見つかるはずだ。そのカギで宝物庫の宝箱を開けることができる。宝物庫の洞くつにもどってさまざまなワナに注意しながらひととおり宝を見つたら、ボグレウスの洞くつに戻る。最初のデカキャラ、ビッグレウスが待っているぞっ! そしてそのさらに向こうにボグレウスが待っているのだ。

ボグレウスの洞くつ



①入口

②カギ

③ビッグレウス

④3つの人面形
(サイテン人形、ワナ、ボグレウスの間)

洞くつの奥深く待ちうける妖魔たち

ボグレウスの洞くつを進んでいくと口をきく扉にぶつかった。この扉を通るためには、お金が必要だ。ラトクはモンスターを倒して得たお金をしずしずし出した。

そして、無事に扉を抜けたラトクの前に立ちふさがったのが、ビグレウスだ。恐怖のビグレウスは、四天王とよばれるボスではないが、なかなか強力な敵だ。最初は人間の形態をしているが、突然真の姿をあらわすのだ。かなり骨格のしっかりした、強そうなキャラクタだ。

そして、なんとかビグレウス



ビグレウスは、四天王とよばれる強力な敵だ。

を倒して部屋の奥にあらわれた新しい扉に入ってみる。すると、3つの扉が目の前にあった。不気味な扉だ。

ラトクはその1つに入ってみた。すると突然、足元の感触がなくなり、落とし穴に落ちた。



Yakiとちがってボスにも足がつかないのは、でかい！

しばらく落下感覚を味わったあと、1人の男が立っている部屋にラトクは降り立った。

男の名はボグレウス。この洞くつの主であり、また、四天王のひとりである、東の天王だ。前に出てきたビグレウスはボグ

レウスの弟だ。

ボグレウスは、常に自分の回りに浮遊するボールのようなものから稲妻を発射したり、胸からの針攻撃など豊富なパターンを繰り返しながらラトクにせまってくるぞっ!!



四天王の1人、東天王ボグレウス。さまざまな攻撃でラトクを苦しめるぞ、いったいどうやって倒せばいいんだろう？

さあ、洞くつを脱出だっ!!

だれなんだ??



「ヤキとちがって、この洞くつには、だれなんだ? シャナとの関係は?」

「眠り姫ミューンをゴスペルに還すでないぞ」というセリフを残してボグレウスは倒れた。ゴスペルとはいったいなにものなのか? 眠り姫ミューンとはなにものなんだろう?

とにかくこの部屋から抜けださなくては……。

とにかく歩き始めたラトクの前にベッドに横たわる女の子が眠っていた。顔をのぞきこむとなんと! シャナ・タウトウー

クとそっくりの顔じゃないか! 彼女が気になるラトクは、おもむいて彼女をだきかえて走り始めた。両手を覆がれている彼はモンスターの攻撃をただひたすらにゆるがない。

そして、宝箱の下に地下への抜け穴を発見したラトクはそれを使って外に出ることにした。

落ちてくるつららをよけつつ、攻撃をしかけてくるゴブリンをよけつつ、そして、天空の橋で



穴をぬいて、外へ出てみるぞ!!

もなんとかハービーの攻撃をかわしつつボロウスの森まで一気に戻ってきたのだ。

シャナの家に戻ってみると、老妻の声がかまたラトクに語りかけてくる。

そして、隠された過去の秘密をその声は語り始めた……。

眠ったままの彼女は眠り姫ミ

ューンらしい。彼女を眠りから覚まさせるためにラトクはバヌワの町に彼女を連れていった。しかし、ミューンはなにかの呪いにかかっているらしい。時がくれば自然にめざめるという。

ラトクは彼女を病院に預けると、冒険の成果を伝えるために教会に向かった。



そして次の冒険がラトクを待つ!

福岡まで行って、見てきちゃった!

FINAL TRACK

Seed of Dragon

ジード オブ ドラゴン

リバーヒルソフト

☎092-771-0328

12月21日発売予定

媒体	国×3
対応機種	MSX 2
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

福岡のリバーヒルソフトではジード オブ ドラゴンの開発がバリエーション豊かであった。各々が思い描いていたキャラクターや世界観を最大限に発揮して制作された。

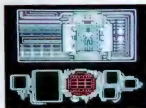
期待どおりに動く! 動く!

リバーヒルソフトの開発室でPC-9801、X68000、FM TOWNSなどの高性能マシンがずらりと並んでいるなか、タボちゃんとは再会した。東京の編集部にあるタボちゃんとはちょっと違うみたい。赤道に近いからちょっと熱くなっているみたい。で、『ジード オブ ドラゴン』

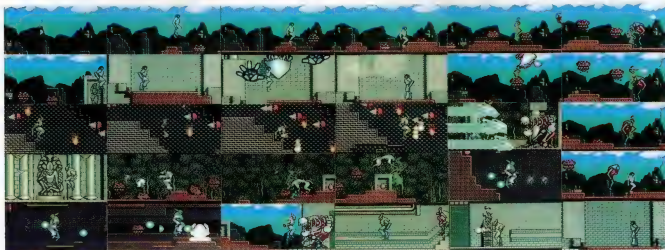
はというと、びゅんびゅんとはいかないまでも、すんすんって感じで動いていた。むしろ、デカキャラがびゅんびゅん動いてしまうよりも、重厚な感じが良かった。リバーヒルの人は3重スクロールの動きがイマイチとか、いってたけど、背景はちゃんと多重スクロールしてたり、

キャラクタもスムーズに動いていたので、ウキウキしてきちゃった。

でも、敵キャラが何匹も現れると、グッとスピードが減速するので少し考えてしまったけど、製品ではもっと速くなりますという答えを聞いて安心して説明を聞くことができたのだ。



リバーヒルソフトのゲーム画面。背景は3重スクロールで、キャラクターはスムーズに動く。



融合変化とエレメント

いきなり、実戦の話になってしまうファン・アタックなんですけれど、融合についてもっと詳しく説明しなくちゃいけないな、と実際に動いているのを見

ながら思ったです。これは担当者の思った融合なんだけど、倒した敵からパーツを取るという説明を聞いて、すぐに手とか足とかバラバラに敵の体が

飛び散ってそれを拾い集めるんだと思っていた。MSXのイベントに行った人は知っていると思うけど、敵を倒すといいアイテムを出すことがあるんだよね。

これを集めてパワーアップしていくのだ。バラバラ落ちている手や足を拾って体にくっつけるというような、グロテスクなものではなかったのだ。

融合変化の一例

まず、敵を倒してアイテム(エレメントと呼ぶ)を出し、それを取って融合モード(24ページ)で攻撃方法などを選ぶのだ。

① 倒した敵からアイテム(エレメント)を出す



② アイテム(エレメント)を拾い取る



③ アイテム(エレメント)を融合モードで使用する



エレメント

先程、敵を倒すといいアイテムを出すことがある、と書いた。これが、エレメントと呼ばれているもので、これを取っていくという融合変化と共に、自分も強くなっていくのだ。エレメントには属性というものがあり、火の属性のエレメントを使って融合変化をすると炎を吐いたり、火炎弾をうったりというように、火に関連のある能力が手に入るようになるのだ。

手足変化のためのエレメント

手足の変化を決めるということは、武器の選択でもあるのだ。いろいろなエレメントの組み合わせでより強力な武器を作り出すこともできる。



① 火の属性を持つエレメント。これを取ると火の属性の能力が得られる。火の属性の能力は、火の炎を吐いたり、火炎弾をうったりする能力である。



② 水の属性を持つエレメント。これを取ると水の属性の能力が得られる。水の属性の能力は、水の霧を吐いたり、水弾をうったりする能力である。



③ 風の属性を持つエレメント。これを取ると風の属性の能力が得られる。風の属性の能力は、風の羽を吐いたり、風弾をうったりする能力である。



④ 雷の属性を持つエレメント。これを取ると雷の属性の能力が得られる。雷の属性の能力は、雷の電撃を吐いたり、雷弾をうったりする能力である。

胴体変化のためのエレメント

胴体の変化は特殊能力のバリエーションを広げるのだ。バリアにはじまり、地震や噴煙を呼び出したりといったこともできる。



① バリアの属性を持つエレメント。これを取るとバリアの特殊能力が得られる。バリアの特殊能力は、敵の攻撃を防ぐ能力である。



② 特殊能力の属性を持つエレメント。これを取ると特殊能力の特殊能力が得られる。特殊能力の特殊能力は、敵の攻撃を防ぐ能力である。



③ 風の属性を持つエレメント。これを取ると風の属性の能力が得られる。風の属性の能力は、風の羽を吐いたり、風弾をうったりする能力である。



④ 雷の属性を持つエレメント。これを取ると雷の属性の能力が得られる。雷の属性の能力は、雷の電撃を吐いたり、雷弾をうったりする能力である。

融合変化



⑤ 融合変化の属性。融合変化の属性は、融合した敵の属性と自分の属性の組み合わせで決まる。

融合変化は左のエレメントを取ったら選択するモードに入り、攻撃方法を変えたり、特殊能力の種類を変えたりすることによって、どんな体か変化して、どっちがモンスターだかわからなくなってしまう。

ここまで読んできて、「え、じゃあエレメントの数しか変化しないの?」と思った人もいるかもしれない。それでも、かなりの数の変化が見られるのだが、さらに、属性は2つまで同時に

選択可能なのだ、という新しい情報も提供しよう。

どんどん、頭のなかがこんがらかってしまった人かもしれないが、もう1度整理してみよう。

- ① エレメントを取ると手足、胴のどちらかが変化する。
- ② エレメントには4種類の属性がある。
- ③ 各属性は4段階のパワーアップがある。
- ④ エレメントは2種類の属性を同時に選択できる。



⑤ 火の属性を持つエレメント。これを取ると火の属性の能力が得られる。



⑥ 水の属性を持つエレメント。これを取ると水の属性の能力が得られる。



⑦ 風の属性を持つエレメント。これを取ると風の属性の能力が得られる。



⑧ 雷の属性を持つエレメント。これを取ると雷の属性の能力が得られる。

融合モード

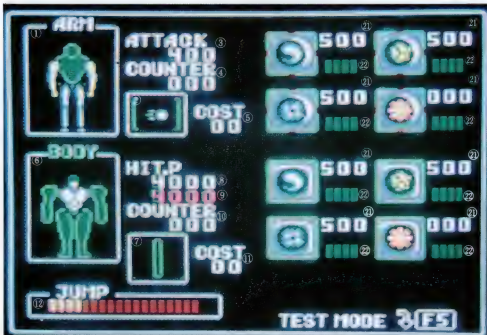
融合変化で使われるエレメントには4種類あるということはさっきいったが、この4種エレメントを2つ組み合わせると融合変化のパターンが大きく変わってくるのだ(もちろん1つだけでも変化する)。

敵を倒して、そのエレメントを取ると、下の写真のようなウ

インドウが開く。各項目を説明しておこう。

- ①選んだ手足を表示する。
- ②選んだ手足の攻撃方法をシンボルで表示する。
- ③選んだ手足の攻撃力を表示する。
- ④手足を使用可能な残り時間を表示する。数字が0になると、

- その攻撃方法は使えなくなる。該当するエレメントを取ると数字が回復する。
- ⑤一定時間で消費するエレメントの数を表示する。
- ⑥選んだ胴体を表示する。
- ⑦選んだ胴体の持つ特殊能力をシンボルで表示する。
- ⑧ヒットポイントの最大値を表



- 示する。
- ⑨現在のヒットポイントを表示する。
- ⑩胴体を使用可能な残り時間を表示する。数字が0になると、その特殊能力は使えなくなる。該当するエレメントを取ると数字が回復する。
- ⑪一定時間で消費するエレメントの数を表示する。
- ⑫ジャンプ力を表示する。
- ⑬水の属性のエレメント(手足変化用)。
- ⑭地の属性のエレメント(手足変化用)。
- ⑮風の属性のエレメント(手足変化用)。
- ⑯火の属性のエレメント(手足変化用)。
- ⑰水の属性のエレメント(胴体変化用)。
- ⑱地の属性のエレメント(胴体変化用)。
- ⑲風の属性のエレメント(胴体変化用)。
- ⑳火の属性のエレメント(胴体変化用)。
- ㉑エレメントの現在の保有数を表示。
- ㉒エレメントのレベル。

●融合モードはこのよう画面になることが、開発の大詰めになって決まった。それくらい、ギリギリまで改良に改良を重ねたのだ

エレメントを出す敵

エリア1で出現するエレメントを出してくれる敵キャラをピックアップしてみたので、融合

の際の参考にしてみて / エリア1に出現するすべての敵と融合できるわけではなく、

何匹かの敵とだけしか、融合できないのだ。融合に必要なエレメントの属性もいっしょに表示している。こう見ていくと、融合変化と

いうのはシューティングゲームでいうパワーアップアイテムの発展したものなんだな、というのが良くわかる。わかると結構かんたんじゃない。



●風を得意とする敵キャラは風の属性の手足用を出す

●火を得意とする敵キャラは火の属性の手足用を出す

●土を得意とする敵キャラは土の属性の手足用を出す

●水を得意とする敵キャラは水の属性の胴体用を出す

●空を得意とする敵キャラは空の属性の胴体用を出す

●雷を得意とする敵キャラは雷の属性の胴体用を出す

18の特殊能力

特殊能力はバリアをはじめとして、地震やエレメンタル召還など全体的に派手な動きをするものが多い。エリア1ではそれほど強い特殊能力を体験するこ

とはできないかもしれないが、その派手さだけは目に焼きつくんじゃないかな。たとえば、水のエレメンタルを召還すると、画面の左から右へ水がどーっと

駆け抜けるのだ。これはもう壮観/でも、何度も使うと胴体のエレメントがなくなってしまうのだ。



① 水のエレメントを召還すると、画面の左から右へ水がどーっと駆け抜けるのだ。



② 火のエレメントを召還すると、画面の左から右へ火がどーっと駆け抜けるのだ。



③ 雷のエレメントを召還すると、画面の左から右へ雷がどーっと駆け抜けるのだ。



④ 風のエレメントを召還すると、画面の左から右へ風がどーっと駆け抜けるのだ。



⑤ 氷のエレメントを召還すると、画面の左から右へ氷がどーっと駆け抜けるのだ。



⑥ 土のエレメントを召還すると、画面の左から右へ土がどーっと駆け抜けるのだ。

23の攻撃バリエーション

敵に直接ダメージを与えることのできる攻撃力もまた、敵を倒すことによって融合し、新しい力を得ることができるのだが、強力な武器は手足のエレメントの消費量も多いので、持続時間

が短いように感じるかもしれない。でも、どんどん、敵をやっつけて、ぐいぐいエレメントを取っていけばいいのだ。きっとそこから道が開けるような気がするぞ。

武器のレベルアップは手足のエレメントをいくつ持っているにかかっているので、たくさん敵と戦わなければならない。でないとボスキャラには絶対に勝てないぞ/



⑦ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。



⑧ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。



⑨ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。



⑩ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。



⑪ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。



⑫ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。



⑬ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。



⑭ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。



⑮ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。

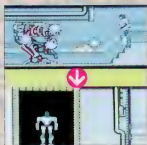


⑯ ストート武器の攻撃はこの特殊攻撃というパンチやキックよりはるかに強い。でも、何もしないでいると敵の攻撃で、ちよんちよん倒れてしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない。

エリア1 攻略マップ

福岡では最終調整に入っているところをお察ししたわけなのであるが、エリア1のマップも少し変わってしまったようだった。ゲームバランスを調整していたら、マップ同士のつながりにも手を加えなければならなくなったそうだ。

前号でもちょっと書いたが、マップは扉を開くと思わぬところへ導く仕組みになっているので、素直に横へ行けばいいというものでもない。



デカキャラ「ガイキ」に出会った。全身がガイコツなので、さいているのかどうなのかわからないので、不安だ。倒すと、扉がギギギと開いてつぎの場所へ行くようになった。



扉を開くとそのむこうに地下へ通じる階段が出現した。さらに手強い敵の存在を感じて立ちすくむ電戦士。もっととパワーをためなくちゃ。

どこへ行っても混乱しないように、相関図を付けてあるので、自分がどこにいるのか見つけられるだろう。

扉だけではすべての部屋を回ることはいえない。思わぬところ



スタート地点。はじまったばかりの頃は相当弱いの、敵を倒して融合しなくっちゃ。

ろにルームゲーターみたいなデカキャラがいてこっちが近づくのをやや遅しと待ち受けているのだ。

さらに、パワーアップのためのエレメントを出す敵キャラの



ついに戦いははじまった。通常攻撃で応戦する電戦士。この敵は結構きついはずなんだけど……ねえ。

配置やアイテムなどの位置はまだ決定していなかったで、掲載することはできなかったけれど、2月号以降ではお伝えできるだろう。

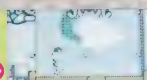
では、また次号で。



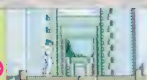
ここでスイッチを発見した。このスイッチを入れるといったい何が起るのだろうか。なぜは深まるばかりで、もっとも先へ進めない。



デカキャラ「モンマ」の登場。弾を放射状に吐いてくるのでやっかい。



モンマが放射状に弾を吐き出した。手の動きも段々はよくなってくる。



ようやくモンマを倒して戦いに終止符をうった。しかし、戦いはまだはじまったばかりなのだ。



デカキャラ「ガンマ」の登場/
ブーメランで応戦するもののヤ
ツもしぶとい。



ジャングルのなかでリザドグと
ガラに襲われる。ガラは融合キ
ャラだからおいしいぞ



大地の鍵を発見した。これで開
けることができなかった、あせ
この扉も開けられる。良かった
良かった。



大地の鍵を手に入れたとこんな
メッセージが漢字で表示される。
このほかにもところどころでメ
ッセージのウィンドウが開いて
物種が進んでいく。



FAN STRATEGY

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

伊勢志摩(全盛期)裏返りで民財を増やす

攻めこむ国に大量の金を使って裏返りをかけると、裏返りが成功しても失敗しても、その国の民財が大幅に増えるので、攻め取った後の秋の収入がとて大きくくなる。

裏返りにかける金は、金の量から軍資金と裏返りの費用10を差し引いた値以下にすること。

また、夏に実行すると、秋のその国の収入が大幅に増えるので、兵を買われて攻め取れなくなる恐れがある。

(byMABUS・柳木隼)

●前提条件

大量の金があること。当然ながら、かける金が少なれば効果も小さい。

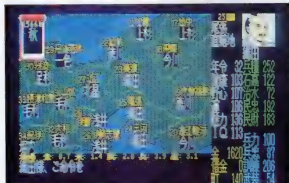
●実験

50か国モード、信長、レベル1で試した。

まず、伊勢志摩に1500の金をかけて裏返りをかけると、民忠は変わらず(87)民財は1580になった。すぐに攻め取ると、秋の収入は伊勢志摩・尾張の合計で金898、米824だった。

一方、自国(尾張)に1500の金を施すと民忠566・民財557になった。やはり、伊勢志摩を攻め取ると、尾張と伊勢志摩の秋の収入の合計は金558、米519だった。

裏返りを行った場合は、施しを行った場合に対して約1.6倍の収入を得たことになる。



なお、写真はこの実験とは別に同様のことを行なったものなので、数値は必ずしも一致しない。

●コメント

災害や伊勢志摩を治めていた浅井の行動のせいで、他の条件を同じことにすることはできなかったが、むしろ施しをした場

合のほうが有利になったので、実験結果は自国に施しを果すより裏返りをかけてすぐに攻め取るほうが有利だということを示しているといえる。

なお、裏返り自体が成功した場合も失敗した場合も結果は同様だった(つまり、26国の民財の上昇は、裏返りの成否とは無関係)。



○伊勢志摩への金1500をかけた場合、民忠が800から1580になった。民忠が増えたのは裏返りしたためである。



○伊勢志摩に1500の金をかけた場合、民忠が増えた。



○伊勢志摩に1500の金をかけた場合、民忠が増えた。



○伊勢志摩に1500の金をかけた場合、民忠が増えた。

三国際：「政軍庫を解任する」

- 理の毒を使って敵軍師を解任させ、計略を成し遂げます。
- ①本国に武力70以上の武將をできるばかり(20人以上は増えます)
- ②敵国の軍師より知力の高い武將を敵軍師に代理させます
- ③理状武將は1~4か月の間に登用され、軍師に任命された後、敵を率領したり、その武將を引き抜きます
- ④この時点で敵国には軍師がいません。武力の高い武將に偽善心偽善心とは、他人の心を欺くこと。ここでは、敵の軍師を倒すために、偽善心を装うこと。をかけた後、敵中作戦をかけた1引き抜いた。なりともいのですが、敵の本来の軍師に偽善心をついて引き抜きます
- ⑤翌月、敵国に知力80以上の武將がいれば、新たに軍師に任命されているかもしれないが、しつこく偽善心をかければ成功しますので、これを引き抜きます
- ⑥以下、⑤を繰り返して知力80以上の武將をすべて引き抜くと、敵は軍師を任命することができなくなります。

シナリオ4、劉備、初級、史実モ

[illegible]

一でプレイして、司馬懿^{し ば い}ほか知
力80以上の武将を引き抜いた後、
全武将に偽書疑心・敵中作敵を
かけて寝返りのみで勝利したりして、
曹操の国をかんとんにとってい
きました。

(by 太田宗宏・宮崎県)

●前提条件

知力70以上の武将が20人以上
必要なので、シナリオや君主に
よっては中盤以降でなければ実
行できない。

●実験

シナリオ1、新君主、上級。史実モードで、書操に対して試した。知力99にした字儒を埋伏させてみると、登用はされたものの、武力・魅力が低すぎたせいで軍師にされなかったのだ。諸葛亮または知力99にした徐庶を試すと、作戦自体はうまくいった。

マニュアルには、偽書疑心お
よび二虎競食の成否は相手の軍

師の知力が影響するとある。念のために、知力78以上の武将20人で許褚に対して偽書疑心を延べ3か月試してみると、司馬懿が軍師のときは延べ57回の内18回成功し、1か月で引き抜けたのが1回、2か月かかったのが1回だったのに対して、軍師がないときは延べ56回の内26回成功し、3回とも1か月で引き抜けた。

また、司馬懿に対する偽書疑心では、軍師が司馬懿のときは延べ62回の内8回しか成功せず引き抜きに4か月かったのに対して、軍師なしのときは延べ51回の内21回成功し、3回とも1か月で引き抜けた。

さらに、司馬懿以外の武将が軍師のとき司馬懿を引き抜く場合についても試してみたが、偽書疑心の成功率は司馬懿が軍師の場合と軍師がいない場合との間くらいだった。

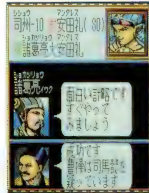
なお、偽善疑心は相手の忠誠度が低いほどかかりやすく、使用者の知力の影響より乱数によるばらつきのほうが大きいように思えた。

位	姓	名					兵
第	司	馬	100	22	98	66	100
三	理	英	99	88	67	93	100
號	公	海	98	53	72	54	100
房	路	龍	98	16	74	16	100
二	街	龍	—	99	64	85	99
一	號	龍	—	79	16	24	00

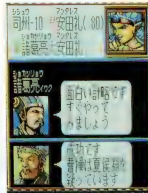
Q 昨二、三日間に、**A** へ下りつゝ
せつな虎の(呼喚)ともひとりる埋伏

[illegible]

④ 2つの溶液の混合した溶液の濃度は、な
ったが、**混合後の濃度**がわかるまで

[illegible][illegible]

④ 2013 年 12 月 1 日，甲公司收到乙公司支付的 2013 年 12 月 1 日的租金 100 万元。



この結果が表すのは、

●コメント

知力の高い者を引き抜こうとするなら、軍師がいらないほうがかなり有利といえそうだが、武力が高く知力の低い者を引き抜くときは、手間をかけた割にはあまり劇的な効果はない。

また、マニュアルを信じるなら敵中作戦に敵軍師の能力は関係ない。担当者はあまりマニュアルを信用していないが、1度だけ軍師のいないときに許諾に対して敵中作戦を成功させてみた印象としては、軍師の能力が関係していようといまいと、引き抜きのほうが容易かと思えた(古布など裏切りやすい武将は別かもしれない)。

戦国において武力の高い武将は脅威だが、知力が高く武力の低い武将はザコ武将と大差ないので、総合的にみてあまりおいしいとは思えない(ただし、趙雲のように知力も武力も高い武将が軍師になっている場合はおいしいそうだ)。

特に、手帳中⑤は語るに落ちるという感じで、「再び埋伏の毒を使う」としなかったのは、最低2か月待たなければ引き抜けない点に無意識の内に驚きを感じたのではないだろうか？ 実験結果からいって、本来の軍師が埋伏武将が軍師である間に引き抜くほうが、本人が軍師になってから引き抜くよりはしました。

しかし、敵が軍師を任命できないようにするという発想はともおもしろいと思う。

COPY文を使ったアニメーション技法

BASIC テクニック

#10 手作りの紙芝居のために

MSX2以降なら裏のページとCOPY文を使って
かんたんにアニメーションのプログラムを作ること
ができる。その仕組みとサンプルを紹介しよう。

ページ SCREEN5のVRAMでページ
といふは、32Kバイト単位のVRAM
の領域を指す。SCREEN5のVRAMに
は、ページ0～ページ3の4ページが
あり、ふつうは、ページ0に絵をかい
たり、その絵を画面に表示したりして
いる。

SETPAGE文 SCREEN5に1で
使えるスタートメント。
n, mを0～3の整数とする。

SETPAGE n, m
は、ページnを画面に表示し、グラフ
アーク命令などによるかきこきはペー
ジ0にのみ行う、という意味になる。

COPY文 これにはいろいろな使い方
があつて、よく説明するとややこしい。
今回の記事で使った機能だけを説明す
ると、このスタートメントは、VRAM
のある部分からある部分にデータを複
写することができる。しかも、そのと
き、ページを指定してページ間を超
えて複写することが出来るのだ。
この機能に関する書式を示すと、
COPY(x1,y1)-(x2,y2) TO (x3,y3),
m

この文はページmの座標(x1,y1)から
座標(x2,y2)までのデータを、ページ0
の座標(x3,y3)からいしまる部分に複
写するという意味になる。なお、ペ
ジがちがっても座標系の数値は共通。

SCREEN5の3枚の裏ページ

今回の記事とプログラムは、
VRAM128KのMSX2とそ
れ以降の機種が対象になる。な
にしろ、SCREEN5をペー
ジ0から3まで使うし、COP
Y文が主役になるからだ。

MSX1の人はごめんない。
VRAM64Kの人は、8枚アニ
メならこの記事と同様の原理で
アニメーションできる。

といっても、今ではほとんど
の人がこの条件を満たすはず
(Mファンのアンケート調べで
は95パーセント)。

■SCREEN5のページ
VRAM128Kの場合、SCR
EEN5には4枚のページがあ
る。ページとは、メインRAM
とかディスクとかではまたちが

った使い方をするが、ここでは
画面1枚に対応するVRAMの
領域のことだと思っていてまち
がいない。

たとえば、ごくふつうのSC
REEN5のプログラムの場合、
ページ0のVRAMの内容が画
面に表示されている。LINE
文などでグラフィックをかくと、
ページ0のVRAMの内容が変
化し、それが画面の変化となっ
て現れる。

ところで、SCREEN5の
ページ0のVRAM容量は、ア
ドレスにして0～&H7FFF、
32Kバイトだ。VRAMは128K
あるのににあつて32Kバイト
ぶんVRAMはどうしている
のだと思うだろう。SCREE

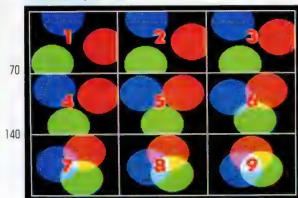
N7とか8ではもっと事情がち
がうがここではSCREEN5
にかぎって話を進める。

画面にして3枚ぶんのVRA
Mは、ふだん表の画面の裏でた
だ眠っているのだ。

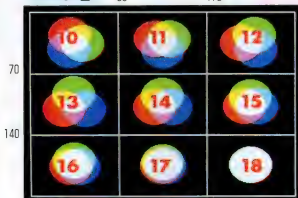
だから、SETPAGE文を
使って、ページ1やページ2を
画面に表示させてみるとわけの
わからない模様が入っている。
これは使われていないからCLS
さえもされてないということ
なのだ。気になる人は、
SCREEN5:FOR I=1
TO3:SETPAGE, I:
CLS:NEXT
を実行すれば、きれいになる。
きれいになったからといって、
とくにいいことはないが。



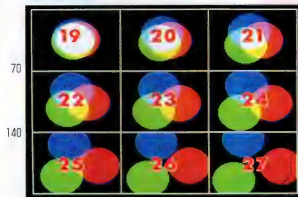
ページ1 85 170



ページ2 85 170



ページ3 85 170



■3枚のページを控室に使う
いすれにしてもこのふだん使
われていないページ1〜3とい
う裏ページを使って、アニメ
ーションができるのだ。
アニメーションとは、ようす

るに高速紙芝居、つまりバラ
バラアニメだ。ここでは、1枚の
ページを9つの区画に分け、そ
の1区画に1コマぶんの絵をか
くことにした。そうすると、9×
3で27コマの絵がかかる。

■図1 アニメーションの仕組み

SCREEN6は、横256ドット、縦212ドットで、右側と下側に多
少あまりができるが、X座標は85、170、Y座標は70、140のところ
でキレイよく分割した。この日分の1画面の紙をページ0の中央に
次々に表示するとバラバラアニメの原理で動いてみえるわけだ。

ページ1〜3はこの図のような連続した絵をかきこみ、数字の隅に
次々とページ0の中央にCOPYしてくれば、30〜33ページの下を
ずうと流れている「3色色の円による赤モ」になるわけだ。では、そ
うするためにはいかにプログラムを組めばいいか。32、33ページの
リスト1、2がその解答の1つだ。

※なお、この図のページ1〜3の写真には各区画を区別する目印
が入っているが、リスト1、2ではそういう線をかいてはいない。

ページ0 (テレビ画面)



この27コマの絵をページ0
(ふだんから見えている画面)
の中央に、次々に切り換えてコピ
ーしてくれば、バラバラアニメ
の要領で動いて見えるし、物語
のあるコママンガをかいておけ

ば、自動紙芝居になる。

以上の構造を図解すると上の
ようになり、実際にそういうプ
ログラムを動かすとこの30ペ
ージから33ページまで下を流れて
いる写真のようになるわけだ。



■リスト1の解説

・おもな要素

A、B=アニメ用の絵1コマの区切り

用、それぞれ、85、70の数値が入る。

31ページ図1参照

R=デモに使う円の半径

F\$=画面セーブ用のファイル名、実

際には「SAMPLE」のように末尾に

数字を加えて使う

X(n), Y(n)=nは0-8の各ページにお

けるアニメコマの表示順に応じた座

標、たとえば、座標(X(4),Y(4))は、ある

ページで5番目に使われる区画の座標

XX(n), YY(n)=nは0~2で、それぞ

れ赤、青、緑の3原色の円に対応する。

アニメ用のコマ絵をかくときの各コ

まの円の複写先座標

・プログラム解説

10~40 初期設定

50 パレットコード1~7をパレット

設定、たとえば、パレットコード4の

色を純粋な赤(R、G、BのRだけ)で、赤

と緑の円をOR演算を重ねると、重な

った部分の色が光の3原色の原理に従

って黄色になる、などの関係を再現した

60 X(n), Y(n)の設定

70 画面の上部に50ドットずつ離して

3つの色の円をかき、内部を色で塗る。

パレット設定のために左から青、緑、

赤の円が現れる

80 2枚ぶんのコマ絵の作成開始

90 行140からの座標データを読み出

して3原色の円を画面の中央に複写す

る。そのさい、透明色は無視し、かつ色

重なった部分はOR演算の処理をする

(ロジカルオペレーションのTOR)

100 画面中央(これはページ0)にて

きた絵をページ1~3に順に複写する

110 画面中央の1区画ぶんに透明色

で塗りつぶす(消しゴムをかける)

120 行80と対応するNEXT,行80か

ら行120までを実行しおわるとページ

1~3に31ページの図1のような絵が

できあがる

130 ページ1~3の絵を「SAM-

PLE1」~「SAMPLE3」というファイ

ル名でディスクにセーブ

140~400 3原色の円のアニメーシ

ョン用座標データ。このデータにした

がって円を表示すれば連続した軌跡を

たどるようになっていく

■リスト2の解説

・おもな要素

リスト1とあわせ

・プログラム解説

1000~1030 リスト1と同様

1040 「SAMPLE」~「SAMPLE3」

をページ1~3にロード

1050 アニメを見せるための枠作

成、周囲を黒線で塗る

1060 2枚のアニメーション開始

1070 31ページ図1のようにページ1

~3の各部分から順に取り出し、ペ

ージ0の画面中央に複写

1080 時間待ち、Wの終値を変えれば

アニメーションのスピードが変わる

1090 行1060と対応するNEXT

1100 行1080からくりかえし

リスト1：個々の絵の作成

```

10 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DEFINT A-Z
20 A=85:B=70:R=20
30 F$="SAMPLE"
40 DIM X(8),Y(8),XX(2),YY(2)
50 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,SGN(I AND 4)*7,
SGN(I AND 2)*7,SGN(I AND 1)*7):NEXT
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:X(I*3+J)=A*
J:Y(I*3+J)=B*I:NEXT:NEXT
70 FOR I=0 TO 2:CIRCLE (R+I*50,R),R,2^I:
PAINT STEP(0,0),2^I:NEXT
80 FOR I=0 TO 26
90 FOR J=0 TO 2:READ XX(J),YY(J):COPY (J
*50,0)-STEP(40,40) TO (XX(J),YY(J)),TOR
:NEXT
100 COPY (A,B)-STEP(A,B),0 TO (X(I MOD 9
),Y(I MOD 9)),I¥9+1
110 LINE (A,B)-STEP(A,B),0,BF
120 NEXT
130 FOR I=1 TO 3:SETPAGE I,I:BSAVE F$+MI
D$(STR$(I),2),0,&H7FFF,S:NEXT
140 DATA 97, 56, 87,108,137, 90
150 DATA 93, 59, 92,110,136, 85
160 DATA 90, 63, 97,110,134, 80
170 DATA 88, 68,102,110,131, 76
180 DATA 87, 73,107,108,127, 73
190 DATA 88, 78,111,104,122, 71
200 DATA 90, 83,114,100,117, 70
210 DATA 93, 87,116, 95,112, 71
220 DATA 97, 90,117, 90,107, 73
230 DATA 102, 92,116, 85,103, 76
240 DATA 107, 93,114, 80,100, 80
250 DATA 112, 92,111, 76, 98, 85
260 DATA 117, 90,107, 73, 97, 90
270 DATA 115, 88,107, 75, 99, 88
280 DATA 113, 87,107, 77,101, 87
290 DATA 111, 86,107, 79,103, 86
300 DATA 109, 85,107, 81,105, 85
310 DATA 107, 84,107, 84,107, 84
320 DATA 106, 81,105, 86,110, 84
330 DATA 105, 78,103, 88,113, 85
340 DATA 104, 75,101, 91,116, 85
350 DATA 103, 72, 99, 93,119, 86
360 DATA 102, 70, 97, 96,122, 87
370 DATA 101, 67, 95, 98,125, 87
380 DATA 100, 64, 93,100,128, 88
390 DATA 99, 61, 91,103,131, 88
400 DATA 98, 58, 89,105,134, 89

```



■3原色の円のデモ

リスト1はアニメ用の各コマの絵をかき、それをディスクにセーブするところまで。リスト2は、セーブされた画面をページ1〜3に読み出して、アニメーションをおこなう。

光の3原色(赤、緑、青)のスポットが重なったり離れたりするとこんなふうに色が変わるはすだ。使用するパレットコードを0〜7に限定し、この範囲で光の3原色の原理がロジカルオペレーションのロジック演算に合致するようにパレット設定する必要がある、プログラムはリスト1の行40だが、ここを細くまに頭のかなかに描いた設計図を参考までに示すと図2のようなものだった。

■ディスクドライブがない場合

ところで、リスト1、2をこのままではディスクドライブが必要だが、ディスクドライブがなくても適切な行をけすってリスト1とリスト2を結合すればちゃんと動く。ディスクドライブがあっても、その結合したものを使うほうがいい。

結合する部分は、〈行30と行130を除くリスト1〉+〈リスト2の行1050〜1100〉。これでディ

リスト2: 27枚の絵でバラバラアニメ

```
1000 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DEFINT A-Z
1010 A=85:B=70:F$="SAMPLE"
1020 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,SGN(I AND 4))*
7,SGN(I AND 2)*7,SGN(I AND 1)*7):NEXT
1030 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:X(I*3+J)=
A*J:Y(I*3+J)=B*I:NEXT:NEXT
1040 FOR I=1 TO 3:SETPAGE I,I:BLOAD F$+M
ID$(STR$(I),2),S:NEXT:SETPAGE 0,0
1050 LINE (A-1,B-1)-STEP(A+1,B+1),14,B:P
AINT (0,0),12,14
1060 FOR I=0 TO 26
1070 COPY (X(I MOD 9),Y(I MOD 9))-STEP(A
-1,B-1),I*9+1 TO (A,B),0
1080 FOR W=0 TO 200:NEXT
1090 NEXT
1100 GOTO 1060
```

スクを使うことなく、3原色のアニメデモが見られる。

■リスト2だけの利用法

リスト1と2はもともと1本だったが、ほかの方法でかいた絵を使って同様のアニメができるようにアニメ部分だけをリスト2として独立させたのだ。

リスト2は、「SAMPLE 1」〜「SAMPLE 3」という

ファイル(SCREEN5の画面データ)を、それぞれページ1〜3に読みこみ、それを使ったアニメを見る。

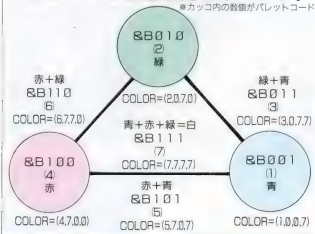
3ページの図1のような9コマずつに分かれたCGをかい、それを適切なファイル名でセーブしたディスクを作っておけば、別の絵を使ったアニメができる。行1000で3原色デモ用

のパレット設定をしているのでこの行は消去しておく。

行1010のF\$の中身の設定と行1040を変更すればさまざまなファイル名に対応できるし、NAME*(現在のファイル名)AS*(希望のファイル名)というコマンドを使って、すでにセーブされているファイル名のほうを変更してもいい。

■図2 光の3原色を見せるパレット

※カッコ内の数値がパレットコード



リスト1とリスト2の確認用データ

使い方は
54ページ

●リスト1

10>ad40	20>gr20	30>li10	40>3s30
50>xr b0	60>e3b0	70>94M0	80>a310
90>2qh0	100>wtL0	110>pV30	120>B200
130>o0Q0	140>DK40	150>LI40	160>4G40
170>gI40	180>aL40	190>bH40	200>tG40
210>QG40	220>sg40	230>nH40	240>ND40
250>AG40	260>UE40	270>aJ40	280>1J40
290>XJ40	300>HI40	310>6J40	320>ZG40
330>1J40	340>NH40	350>IJ40	360>CH40
370>dJ40	380>1J40	390>5I40	400>TM40

●リスト2

1000>ad40	1010>Yx40	1020>xr b0	1030>a3b0
1040>ZkS0	1050>YVD0	1060>a310	1070>EhQ0
1080>8A20	1090>B200	1100>1600	



ファン

F

ファン

F

ボックス

B

冬は寒い。だから自然と家のこたつに頼ってしまう。ならば、GMのCDにどっぷりひたるもよし、コナミのボードゲームもよし、なのだ。さらに編集部が福袋プレゼントもいぞ。



最新GM情報

12/5 FZ戦記アクシス

ウルフチームのX88000メガドライブ版アクションのアルバム化。アレンジ曲をふくむ全11曲収録。サウンドは、ときにロックっぽく、ときにフュージョンぽいといったところ。ギターやサックスを主役律にすえて、メロディラインを際立たせているものの、いかんせんメロディ自体が弱すぎる。特徴的なフレーズが見当たらずメロ

ディの横すべりも目立つ。これではゲームプレイ時のBGMとしてはいいかもしれないが、音楽自体で聴くにはいささかツライ。GMにかならず、ヒット曲にはコレといったワンフレーズがあるもの。もうすぐメロディにこだわってほしいかった。

※CD2500円、テープ2200円。

(東芝EMI)



●このコーナーのみ販売価格です。

12/5 大戦略III'90

シミュレーションといえばシステムソフトといくくらしい定評のある、同社の3作品をまとめたアルバムが発売された。収録ゲームは「大戦略III'90」、「インリアル・フォース」、「道撃王II・エーコンバット」。アレンジ16曲をふくむ全17曲収録。アレンジでは、メロディラインにいろいろ変わった音を使用していたが、ちくちくな印象が先に立

てしまった。そもそもオリジナル自体、いくつものフレーズがとりもたずつくといった感じなので、アレンジはする曲調ではない。メロディメーカーとしてならシステムソフトの作品だけに期待していたのだが、いまひとつ。

※CD2500円、テープ2200円。

(東芝EMI)



12/12 グラナダ

ウルフチームの人気シューティング・ゲームのアルバム化。ゲーム自体はあまりウルフっぽくないような気がしていたが、音楽はなかなかウルフっぽく仕上がっていたよかった。とくにゲームの顔ともいえる曲「アドバンス・グラナダ」のこのアルバムでは28曲中4曲がアレンジだが、この曲もその中の1つ。オリジナルがよいのでアレンジも

光っている。作曲者みずからアレンジをほどこしているせいか、オリジナルのときにやれなかったことをやっているという印象をもった。アドリブっぽく後からつけたらしい旋律が、オリジナル・ファンにはさくさくといくかもしれないが、好みの問題だろう。

※CD2500円、テープ2200円。

(東芝EMI)



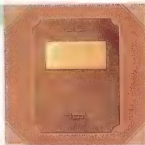
12/12 ラグーン

活躍のめざましいズームのX88000版アクションRPGのアルバム化。全35曲、うち5曲はヒカシューの坂出雅海氏のアレンジを受けている。アレンジの音は少々こもり気味。オリジナルのほうが高音部がスッキリ録音されていた。X88000自体すぐれた音源をもっているのに、オリジナルの音質はさすがといった感じ。で、肝心の曲自体だが、

いわゆるBGM的な性質がかなり強い。ゲームをプレイした人だけが、心地よい緊張感と安堵感を味わえるといったところだろう。まあ、それがGM本来の姿といえそうなのだが。やはり耳にこびりつくらしいメロディがあってしかるべきだと思う。

※CD2500円、テープ2200円。

(東芝EMI)



12/5 KRELIA

ミス・リリアこと、杉本理恵ちゃんのファースト・アルバム。最近では、アイドル雑誌でもよく見かけるようになってがんばっている彼女。歌唱力もデビューのときにくらべ随分アップしている。でも、高音部の声がびびりなくなるには、さらなるボイストレーニングが必要か。最近では、アイドルにも容赦なく歌唱力を求めるようになって

できた。なかにはカワイイというだけムシヤリCDを買ってしまったP.M.のようなつわものもいるが、こっちは理恵ちゃんも歌唱力を求めるファンにも応えようとしている感じ。けなげじゃないの。イエスの曲は、全10曲中4曲。歌詞は、あの作詞家の松井五郎氏の手によるものがほとんど。(ノン)



●そうまいいうのなら、ほんとうにこのメロニーゼンを読んでいるのであろうか、私は信じられない。もし読んだのなら、その証明として、表紙のこのに黒のマーク()を5個入れてください。お願いします。(千賀・井上隆)

表紙は無理なものでこうなりましたが笑はりましたか。(ペ)



MSXフェスティバル turboR TOUR

ターボRをひききって、全国各地を回るイベントがついにスタートした。今回は、大阪と広島のようなお話をしようと思う。

それにしてもターボRは、人気が高くて予約もしていた人でもなかなか手に入ることができない。だから、イベント会場でも売れる人がほとんどだ。電通モードの速さ、PCの音のリアルさは、想像以上ということも十分わかってもらえたと思う。雑誌の文字を読んだだけでは、全然とうにわからないからね。

そこで、まだイベントはつづけているので、ぜひ近くの人は寄ってほしい。かならず足を運んでね。



11月18日大阪



①会場にはターボRの展示もたくさんあり、大勢の人が集まっていた。



②会場にはターボRの展示もたくさんあり、大勢の人が集まっていた。



③会場にはターボRの展示もたくさんあり、大勢の人が集まっていた。

11月23日広島



①会場にはターボRの展示もたくさんあり、大勢の人が集まっていた。



②会場にはターボRの展示もたくさんあり、大勢の人が集まっていた。



③会場にはターボRの展示もたくさんあり、大勢の人が集まっていた。

イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
神戸	せいけん三宮本店 南館カーサ(BFメソバサロ)	12月9日	10:00~17:00	078-391-8171
札幌	そうご電器 YES SAPPORO(SFイベントホール)	12月12日	10:30~17:00	011-214-2660
東京	新宿NSビル(BIF中ホール)	12月23日	10:00~17:00	03-5388-6096*
名古屋	テクノ名古屋 特設会場(大同生命ビル6F)	12月27日	11	052-581-1241

*イベントスタッフ事務局の電話です



コナミのボードゲーム

コナミって、いう会社はコンピュータゲームを作っているだけじゃなくて、いつのまにかジグソーパズルを作っちゃって、ついに今度はボードゲームまで作ってしまった。コンピュータゲームではなかった。人といっしょに遊ぶというミニエーションの場をもつゲームをぜひ、作りたいとまあまあ考えていたのだらう。

さて、このボードゲームは下の写真

でもわかってもらえると思うけど、いわゆるコナミの上で友だちとわいわいやるタイプのもの。冬休みにもってこいだね。今回はただとなくアメリカっぽい印象のものだけど、「天と地」というようなシミュレーションや、「ついきよ」のような戦略的なもの、いろいろなものもぜひ作ってもらいたいと思う。やっぱりコナミだから、つい期待してしまうのだから……。

マネー・タワー

4800円・3~5人用

舞台は東京。この近郊都市を所有する超富豪になるのが目的。手回しは土壇を手に入れ、豪華ビルを建設し、ビルを建設して資産を増やしていくというもの。どの土地を買おうか、高い賃料を払うビルにするにはどうするか、地味上げるのか、考えることはいっぱいだ。



サスバイ

3400円・3~5人用

それぞれのプレイヤーがスパイとなってたたりつけない秘密情報をもつてくるというもの。だましたり、決断したり、あるいは協力して、最後に情報員を目を盗んで秘密文書と解読のための暗号を持ち出すのはたして誰か? そして無事逃げられるのは?



ムーン・ウォーク

3400円・2~6人用

月に行けば、月の石を手に入る。もしかしら、この石の中に貴重な鉱物資源が眠っているかもしれない。早く調査しなくては。そのためには月を地帯に持つて帰らなくてはならない。というわけで、月の石の争奪戦が始まる。途中で敵がなくなると、戦いは終わる。



●コースチャくんがばれ オレはこのアンケートで思うのですが、もしこのハガキであってしまったゲームをすでに買っていたら、どうするでしょう。それと考えるのが楽しみです。教えてください。(岡山・竹本) ●やはりその場合、回復おめでとのコンスタント(ん)のコースチャくん)に寄付するというのはいかがでしょうか。ヤケをしているときはわいわいそうだったけれど元気がなくなったらたのしい友達の子供たちで (札幌)

ファンダム コンテスト 発表!

PART1 第4回MSX・FANプログラムコンテスト Mファン大賞は高橋吾郎『惑星歩兵戦』

まず、いちばん最初に今回協力してくれた20人の読者審査員の方々にお礼をいいたい。どの審査員もこちらが予想した以上の熱心さで1本1本のプログラムを評価してくれた。気に入った作品にも気に入らなかった作品にも、評価点はもちろん、1つ1つついでにコメントや提言が書いてあり、その心のこもった鋭い指摘に感心した。

編集部側は、ファンダム班全員と編集長、およびFM音楽館+CGコンテスト+ゲーム十字軍のデスクである編集部Fこと福成に参加してもらった。

さて、いきなりだが、Mファン大賞は、読者審査員20人と編集部7人の評価点(100点満点)

の合計が2286点でトップだった高橋吾郎『惑星歩兵戦』。

読者審査員のコメントをちょっと紹介すると、
「(すごくはそれほどでもないが)しかしグラフィックはすごい。このおかげで10万倍くらいおもしろくなったのではないか」(前田)
「最高に素晴らしい! 玉の動きがいいなあ。ほかのプログラムをよせつけない」(酒出)
「とてつもないスピードでコマは動くし、イベントも連続で止まるとこれまたすごいスピードなのでとても楽しい」(竹本)
「速い! 速い! MSX2でこんなに速い!」(中谷)
と、そのスピードを絶賛する声



MSX2で、このスピードで動くボールでも、3D表示がこれだけのスピードで動くともうそれだけで圧倒さ

が多かった。ただのボールでも、3D表示がこれだけのスピードで動くともうそれだけで圧倒さ

れてしまう。しかし、それにしても、無冠の帝王・米屋のチャチャチャコ

と前田晃宏である。彼は、第1回のプログラムコンテストで、「PURE STAR」という大傑作を投稿しながら、しめ切りにおくれたためになんの賞ももらえず、その後も大きな賞に縁がなかった。

今回も、わずかな差で「惑星歩兵戦」に破れてしまった。結果論だが、これは「回転が速すぎてなにがなんだかわからなかった」(井坂)という声に見られるよう

に、ゲームがむずかしすぎたからなのかもしれない。じっさい、わたし(山科)自身も、そのために90点にしてしまった。わりいわりい。

しかし、この作品は満点の獲得数をもっとも多く、「やはり米チャは天才だ/」(市川)という声が圧倒的に多かったことも事実なのである。米チャは天才すぎるのである。

まあ、そこだ。読者大賞は、

もっとも読者に人気のあった作品に対して、という規定で、「惑星〜」のほうがあたしに4点上回っているが、読者の満点を4つも取ったという点を考えあわせて、読者大賞は「激走〜」に決定したい。

さて、「ちえ熱あっちゃん賞」は、ノミネート作品の作者のうち最年少で、かつ、1画面タイプ、さらに、ちえ熱男のファンダム川尻が1画面タイプ中の最

高点の評価を与えた将領健士(中2)「Green Slime」。「激走レーシングよりおもしろい/」(中谷)、「ぼくはこんのが好きだ/」(長尾)などのコメントが印象に残った。全般にやはりスライムの動きが受けたよう

だ。
BASIOピクニック賞は、BASIOピクニック担当者である山科が個人的に好きな小曽根正男「LEGEND」。

エンターテイン ナンバー	審査員氏名		作品名	前田 桂史 青森・高校1年	小川 仁 宮城・高校2年	井坂 康平 秋田・中学1年	酒出 智之 茨城・中学3年	川船 功 東京・高校1年	吉田 浩幸 東京・高校2年	市川 竜樹 東京・高校1年	増田 高幸 神奈川県・中学3年	辻村 尚史 愛知・中学1年	成田 亮 愛知・小学6年	富田 泰宏 愛知・会費19歳	小長谷英揚 三重・中学1年	山田 倫也 大阪・中学3年	植村 敏夫 大阪・高校1年	竹本 英司 大阪・中学3年	東 耕平 兵庫・中学3年	岡田 眞也 兵庫・中学3年
1	星座占い	1	70	65	50	25	39	45	10	21	68	85	31	60	60	55	10	65	58	
2	EYES	1	75	70	70	25	59	40	30	65	73	80	30	68	50	52	45	60	58	
3	川の流れるように	1	78	67	72	30	49	45	40	47	60	90	36	75	60	60	80	50	81	
4	3もくならべ名人戦	1	75	65	75	45	67	60	60	78	78	90	30	65	68	65	73	80	85	
5	黄色の珠玉	1	70	75	75	50	69	50	65	50	69	100	30	50	60	60	61	75	89	
6	ここら吸ってもいいですね?	2	80	69	80	40	45	50	70	95	69	80	29	60	72	65	82	80	80	
7	青赤戦	5	83	80	88	65	63	55	75	55	78	100	40	85	72	76	88	85	77	
8	FUNCTION	2	70	69	70	25	60	50	50	52	59	80	25	69	60	50	15	65	50	
9	LEGEND	10	88	100	95	40	75	70	80	98	80	95	60	90	96	85	65	95	75	
10	PUSH PICK	9	78	100	82	65	75	70	70	76	70	85	55	75	80	70	33	90	82	
11	ゲームの真髄	6	98	83	93	95	85	75	80	98	74	80	54	80	88	77	98	80	90	
12	LAST LONG	1	80	65	88	65	58	65	55	76	75	80	25	67	72	60	20	45	62	
13	びろびろ	1	86	65	86	20	58	60	50	28	80	85	30	75	60	80	29	80	83	
14	けんけんば〜	1	80	70	78	30	60	70	30	75	74	90	59	60	74	60	52	70	81	
15	Green Slime	1	85	68	85	45	50	40	50	70	70	85	54	75	64	61	66	60	70	
16	ICE CREAM SHOP	3	80	85	78	40	87	70	60	73	80	100	80	80	92	95	30	80	79	
17	激走LABYRINTH	5	85	100	90	75	80	65	75	100	79	95	79	85	80	83	100	100	87	
18	THE EARTH	10	75	90	80	60	99	70	90	98	80	100	59	85	95	88	90	90	86	
19	惑星歩兵戦	7	83	85	95	100	90	50	75	100	73	100	61	83	88	84	95	90	95	

※「ゲームの真髄」は、中谷審査員の所有機(A1F)で動作しなかったため採点不能でした。「ゲームの真髄」のみ、評価点合計は読者審査員の場合19分の20倍、読者+編集部の場合26分の27倍して小数点以下を四捨五入しました。

しかし、これにもちゃんと理由がある。この作品は、総合評価点で5位だが、1~4位はなんらかの形でマシン語を使っているに比べ、この作品だけは純粋なオールBASIOで、多重スクロールまでやっているのだ。

最後のEDファンダム賞は、必要なことすらしゃべらないといわれている寡黙の男・ファンダム川井田を「ウギャツ」(やら

れたときの声)と呼ばせた唯一のゲーム、尾花健一「ゲームの真髄」。新しいゲームの可能性を開いたことに對しても賞賛を送りたい。

するってえと、3位の得点を得ながらなんにももらえない「THE EARTH」の作者リーチ一発Ramiがかわいそうだという声もある。しかたがない、テレカをあげよう。それでは、さらばだ。

第4回 MSX・FANプログラムコンテスト結果

Mファン大賞 賞金20万円

『惑星歩兵戦』

埼玉県・高3 高橋吾郎

読者大賞 賞金10万円

ラビリス

『激走LABYRINTH』

兵庫県・高2 前田晃宏(米屋のチャチャチャ)

ちえ熱あつちゃん賞 賞金5万円

グリーン

スライム

『Green Slime』

兵庫県・中2 将積健士(SHAMPOO)

BASICピクニック賞 賞金5万円

レジェンド

『LEGEND』

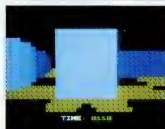
栃木県・高3 小曾根正男(OZO)

EDファンダム賞 賞金5万円

『ゲームの真髄』

富山県・高専2年 尾花建一

中谷 信彦	長尾 浩平	谷川 憲太郎	山科 敦之	諸橋 康一	川尻 淳史	鈴木 伸一	川井田 茂雄	福成 雅英	北根 紀子	読者審査員十編集部評価点合計	読者審査員十編集部評価点合計
広島・中学3年	高知・中学2年	福岡・中学3年	福岡・中学3年	サフデス	投稿整理隊長・AV他	投稿整理・解析	投稿整理・解析	ゲーム字軍スラ	Mファン編集長		
80	71	65	60	32	75	80	70	60	70	1033	1480
70	80	50	35	40	60	75	75	64	60	1150	1559
75	91	40	45	44	75	80	75	70	65	1226	1680
85	60	60	65	75	80	40	45	44	70	1364	1783
65	72	80	75	49	60	95	70	52	65	1315	1781
95	88	50	70	70	30	70	30	64	60	1379	1773
84	90	75	60	62	70	85	75	64	70	1514	2000
90	70	50	65	50	30	85	25	44	70	1129	1498
95	85	65	88	77	70	90	80	34	60	1632	2131
70	89	70	65	30	75	92	65	52	60	1485	1924
—	97	80	75	69	90	100	75	88	75	1668	2240
80	82	55	70	53	40	60	55	68	65	1275	1686
70	87	65	60	64	78	33	60	56	60	1277	1688
65	65	80	65	68	80	93	50	80	60	1323	1819
100	94	50	55	49	83	66	40	52	70	1342	1757
90	90	85	80	73	95	100	80	64	70	1554	2116
85	96	85	90	59	70	81	85	72	75	1724	2256
91	95	95	95	87	73	84	60	62	75	1716	2252
97	94	90	95	85	80	79	80	84	55	1728	2286



○「ちえ熱あつちゃん賞」『Green Slime』



○「BASICピクニック賞」『LEGEND』



○「Mファン大賞」『惑星歩兵戦』



○「EDファンダム賞」『ゲームの真髄』

PART2『かに道楽』エディットステージコンテスト 200ステージを超える応募にタジタジ!

わたしたちは、パズルのエディット面を募集するということのおそろしさを深く考えずに、軽い気持ちでやってしまった。

賞品を、いまのMSXユーザーならだれでもがほしがるとのターボ目にしたのも、あるいは、あつたかもしれない。

最初はそれほどでもなく、ポチポチという感じで投稿がやってきた。まあ、このくらいならしめ切りしてから整理をはじめようと、猫が捨てられるくらいのダンボール箱にハガキや封

筒を入れていった。

それがしめ切り近くになって
ドカドカドカツと増えてきた。

いきなり宅急便が届いて驚かされたこともある。

しめ切りがやっと過ぎて、集計をはじめてまいってしまった。

応募者総数は、113人。1面だけ送ってきた人もいれば、5面くらいいっぺんに送ってきた人もいて総ステージ数は221面。

そのほとんどが手書きの応募だった。つまり、入力しなくてはいけないわけで、そこを計算

に入れていなかったわたしは、
はっきりいってアホだった。

そのつえ、ウギヤツ川井田が人間とも思えないスピードでバシバシ入力をはじめたはいいものの、原因不明のトラブルでせっかく数10面入力したディスクがクラッシュしたり、パンツが空を飛んだり、カツ丼が宙を舞ったり……。

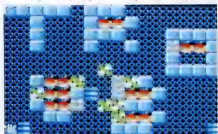
そういうわけで、まだ、入力作業のとちゅうなんです。

それに、てきとうにピックアップした以下の投稿ステージを

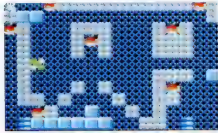
正式発表は来月！
ということでこの間！！

撮影しながらプレイもしてみた
のだが、一晩やったのに、1面
も解けなかった(答えはもちろ
ん知っているのだが、見ないで
やらないと審査にならない)。2
月号の発表までに全員総出でぜ
んぶ解けるだろうか。ふるふる
る(最悪の事態を想像してし
まう、それを否定している)。

こーんな
難面・奇面・美面が
ズクズク!!



④ もとの「TURBO」ではなく、「TURBO」ターボ付の「人・金・時間」



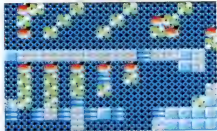
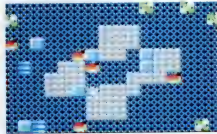
④ これもなかなかの和に見えよ。でなんの形か分らない。いすれにしても、**車水・佐藤**明

[illegible]

◎おみ　　漬く　　本章で「漬」は「漬」でなく「漬」で、
二つは「R」直、福岡、幸由大輔



④ハズレにな……ているツキは、運路に落ち、三ノ目も「気が
る、ああいって……うい……て、鳥獣・石橋一歩」

[illegible]

④ 下列各句中，没有语病的一句是（3分）



◎和名：ニホロウ(ニホロウイサナ)。真名を隠してゐる。→和名も魚は、隠れて、居るといふ趣の「ニホ」を、→和名・横宮魚

ファンダム

960字は、400字詰め原稿用紙にして2枚半弱。小学校の作文の宿題だってもう少し多い。そのたった960字(しかもほとんどが英数字)を打ちこむとMSXのなかにさまざまなゲーム世界が現れる。最近、1画面タイプのレベルは高くなる一方だ。

P 立体三目ならべ①	43	55
P 若さでATTACK①	44	56
P PALMAN①	44	57
P 妖城伝①	45	58
P SABOTEN①	45	59
P ベーゴマ①	46	60
P 100M競走②	46	61
P SOLID JUMP①	47	62
P さべる・おふ・しべら①	48	65
P JIG-PUZZ③	49	68
P OUT-VADER④	50	64
● ファンダムスクラム=残念賞発表+季節奨励賞発表		
+1行プログラム特集+ファンダム募集要項	52	
● ちえ熟あっちゃん	69	
● スーパービギナーズ(超初心者)講座	72	
● AVフォーラム	50	74
※ Pはプログラム、①-⑦は画面数		

三目ならべを3段重ねたら3倍おもしろいか?

立体三目ならべ

MSX2/2+VRAM64K BY ARIAKIRA-SOFT



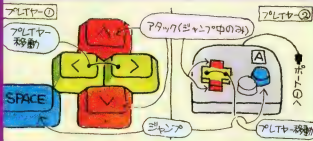
● 各画面は平均約1.3 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 2.0 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 2.8 2.9 3.0 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 3.8 3.9 4.0 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 4.9 5.0 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 6.0 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5 6.6 6.7 6.8 6.9 7.0 7.1 7.2 7.3 7.4 7.5 7.6 7.7 7.8 7.9 8.0 8.1 8.2 8.3 8.4 8.5 8.6 8.7 8.8 8.9 9.0 9.1 9.2 9.3 9.4 9.5 9.6 9.7 9.8 9.9 10.0 10.1 10.2 10.3 10.4 10.5 10.6 10.7 10.8 10.9 11.0 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 11.7 11.8 11.9 12.0 12.1 12.2 12.3 12.4 12.5 12.6 12.7 12.8 12.9 13.0 13.1 13.2 13.3 13.4 13.5 13.6 13.7 13.8 13.9 14.0 14.1 14.2 14.3 14.4 14.5 14.6 14.7 14.8 14.9 15.0 15.1 15.2 15.3 15.4 15.5 15.6 15.7 15.8 15.9 16.0 16.1 16.2 16.3 16.4 16.5 16.6 16.7 16.8 16.9 17.0 17.1 17.2 17.3 17.4 17.5 17.6 17.7 17.8 17.9 18.0 18.1 18.2 18.3 18.4 18.5 18.6 18.7 18.8 18.9 19.0 19.1 19.2 19.3 19.4 19.5 19.6 19.7 19.8 19.9 20.0 20.1 20.2 20.3 20.4 20.5 20.6 20.7 20.8 20.9 21.0 21.1 21.2 21.3 21.4 21.5 21.6 21.7 21.8 21.9 22.0 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 23.0 23.1 23.2 23.3 23.4 23.5 23.6 23.7 23.8 23.9 24.0 24.1 24.2 24.3 24.4 24.5 24.6 24.7 24.8 24.9 25.0 25.1 25.2 25.3 25.4 25.5 25.6 25.7 25.8 25.9 26.0 26.1 26.2 26.3 26.4 26.5 26.6 26.7 26.8 26.9 27.0 27.1 27.2 27.3 27.4 27.5 27.6 27.7 27.8 27.9 28.0 28.1 28.2 28.3 28.4 28.5 28.6 28.7 28.8 28.9 29.0 29.1 29.2 29.3 29.4 29.5 29.6 29.7 29.8 29.9 30.0 30.1 30.2 30.3 30.4 30.5 30.6 30.7 30.8 30.9 31.0 31.1 31.2 31.3 31.4 31.5 31.6 31.7 31.8 31.9 32.0 32.1 32.2 32.3 32.4 32.5 32.6 32.7 32.8 32.9 33.0 33.1 33.2 33.3 33.4 33.5 33.6 33.7 33.8 33.9 34.0 34.1 34.2 34.3 34.4 34.5 34.6 34.7 34.8 34.9 35.0 35.1 35.2 35.3 35.4 35.5 35.6 35.7 35.8 35.9 36.0 36.1 36.2 36.3 36.4 36.5 36.6 36.7 36.8 36.9 37.0 37.1 37.2 37.3 37.4 37.5 37.6 37.7 37.8 37.9 38.0 38.1 38.2 38.3 38.4 38.5 38.6 38.7 38.8 38.9 39.0 39.1 39.2 39.3 39.4 39.5 39.6 39.7 39.8 39.9 40.0 40.1 40.2 40.3 40.4 40.5 40.6 40.7 40.8 40.9 41.0 41.1 41.2 41.3 41.4 41.5 41.6 41.7 41.8 41.9 42.0 42.1 42.2 42.3 42.4 42.5 42.6 42.7 42.8 42.9 43.0 43.1 43.2 43.3 43.4 43.5 43.6 43.7 43.8 43.9 44.0 44.1 44.2 44.3 44.4 44.5 44.6 44.7 44.8 44.9 45.0 45.1 45.2 45.3 45.4 45.5 45.6 45.7 45.8 45.9 46.0 46.1 46.2 46.3 46.4 46.5 46.6 46.7 46.8 46.9 47.0 47.1 47.2 47.3 47.4 47.5 47.6 47.7 47.8 47.9 48.0 48.1 48.2 48.3 48.4 48.5 48.6 48.7 48.8 48.9 49.0 49.1 49.2 49.3 49.4 49.5 49.6 49.7 49.8 49.9 50.0 50.1 50.2 50.3 50.4 50.5 50.6 50.7 50.8 50.9 51.0 51.1 51.2 51.3 51.4 51.5 51.6 51.7 51.8 51.9 52.0 52.1 52.2 52.3 52.4 52.5 52.6 52.7 52.8 52.9 53.0 53.1 53.2 53.3 53.4 53.5 53.6 53.7 53.8 53.9 54.0 54.1 54.2 54.3 54.4 54.5 54.6 54.7 54.8 54.9 55.0 55.1 55.2 55.3 55.4 55.5 55.6 55.7 55.8 55.9 56.0 56.1 56.2 56.3 56.4 56.5 56.6 56.7 56.8 56.9 57.0 57.1 57.2 57.3 57.4 57.5 57.6 57.7 57.8 57.9 58.0 58.1 58.2 58.3 58.4 58.5 58.6 58.7 58.8 58.9 59.0 59.1 59.2 59.3 59.4 59.5 59.6 59.7 59.8 59.9 60.0 60.1 60.2 60.3 60.4 60.5 60.6 60.7 60.8 60.9 61.0 61.1 61.2 61.3 61.4 61.5 61.6 61.7 61.8 61.9 62.0 62.1 62.2 62.3 62.4 62.5 62.6 62.7 62.8 62.9 63.0 63.1 63.2 63.3 63.4 63.5 63.6 63.7 63.8 63.9 64.0 64.1 64.2 64.3 64.4 64.5 64.6 64.7 64.8 64.9 65.0 65.1 65.2 65.3 65.4 65.5 65.6 65.7 65.8 65.9 66.0 66.1 66.2 66.3 66.4 66.5 66.6 66.7 66.8 66.9 67.0 67.1 67.2 67.3 67.4 67.5 67.6 67.7 67.8 67.9 68.0 68.1 68.2 68.3 68.4 68.5 68.6 68.7 68.8 68.9 69.0 69.1 69.2 69.3 69.4 69.5 69.6 69.7 69.8 69.9 70.0 70.1 70.2 70.3 70.4 70.5 70.6 70.7 70.8 70.9 71.0 71.1 71.2 71.3 71.4 71.5 71.6 71.7 71.8 71.9 72.0 72.1 72.2 72.3 72.4 72.5 72.6 72.7 72.8 72.9 73.0 73.1 73.2 73.3 73.4 73.5 73.6 73.7 73.8 73.9 74.0 74.1 74.2 74.3 74.4 74.5 74.6 74.7 74.8 74.9 75.0 75.1 75.2 75.3 75.4 75.5 75.6 75.7 75.8 75.9 76.0 76.1 76.2 76.3 76.4 76.5 76.6 76.7 76.8 76.9 77.0 77.1 77.2 77.3 77.4 77.5 77.6 77.7 77.8 77.9 78.0 78.1 78.2 78.3 78.4 78.5 78.6 78.7 78.8 78.9 79.0 79.1 79.2 79.3 79.4 79.5 79.6 79.7 79.8 79.9 80.0 80.1 80.2 80.3 80.4 80.5 80.6 80.7 80.8 80.9 81.0 81.1 81.2 81.3 81.4 81.5 81.6 81.7 81.8 81.9 82.0 82.1 82.2 82.3 82.4 82.5 82.6 82.7 82.8 82.9 83.0 83.1 83.2 83.3 83.4 83.5 83.6 83.7 83.8 83.9 84.0 84.1 84.2 84.3 84.4 84.5 84.6 84.7 84.8 84.9 85.0 85.1 85.2 85.3 85.4 85.5 85.6 85.7 85.8 85.9 86.0 86.1 86.2 86.3 86.4 86.5 86.6 86.7 86.8 86.9 87.0 87.1 87.2 87.3 87.4 87.5 87.6 87.7 87.8 87.9 88.0 88.1 88.2 88.3 88.4 88.5 88.6 88.7 88.8 88.9 89.0 89.1 89.2 89.3 89.4 89.5 89.6 89.7 89.8 89.9 90.0 90.1 90.2 90.3 90.4 90.5 90.6 90.7 90.8 90.9 91.0 91.1 91.2 91.3 91.4 91.5 91.6 91.7 91.8 91.9 92.0 92.1 92.2 92.3 92.4 92.5 92.6 92.7 92.8 92.9 93.0 93.1 93.2 93.3 93.4 93.5 93.6 93.7 93.8 93.9 94.0 94.1 94.2 94.3 94.4 94.5 94.6 94.7 94.8 94.9 95.0 95.1 95.2 95.3 95.4 95.5 95.6 95.7 95.8 95.9 96.0 96.1 96.2 96.3 96.4 96.5 96.6 96.7 96.8 96.9 97.0 97.1 97.2 97.3 97.4 97.5 97.6 97.7 97.8 97.9 98.0 98.1 98.2 98.3 98.4 98.5 98.6 98.7 98.8 98.9 99.0 99.1 99.2 99.3 99.4 99.5 99.6 99.7 99.8 99.9 100.0 100.1 100.2 100.3 100.4 100.5 100.6 100.7 100.8 100.9 101.0 101.1 101.2 101.3 101.4 101.5 101.6 101.7 101.8 101.9 102.0 102.1 102.2 102.3 102.4 102.5 102.6 102.7 102.8 102.9 103.0 103.1 103.2 103.3 103.4 103.5 103.6 103.7 103.8 103.9 104.0 104.1 104.2 104.3 104.4 104.5 104.6 104.7 104.8 104.9 105.0 105.1 105.2 105.3 105.4 105.5 105.6 105.7 105.8 105.9 106.0 106.1 106.2 106.3 106.4 106.5 106.6 106.7 106.8 106.9 107.0 107.1 107.2 107.3 107.4 107.5 107.6 107.7 107.8 107.9 108.0 108.1 108.2 108.3 108.4 108.5 108.6 108.7 108.8 108.9 109.0 109.1 109.2 109.3 109.4 109.5 109.6 109.7 109.8 109.9 110.0 110.1 110.2 110.3 110.4 110.5 110.6 110.7 110.8 110.9 111.0 111.1 111.2 111.3 111.4 111.5 111.6 111.7 111.8 111.9 112.0 112.1 112.2 112.3 112.4 112.5 112.6 112.7 112.8 112.9 113.0 113.1 113.2 113.3 113.4 113.5 113.6 113.7 113.8 113.9 114.0 114.1 114.2 114.3 114.4 114.5 114.6 114.7 114.8 114.9 115.0 115.1 115.2 115.3 115.4 115.5 115.6 115.7 115.8 115.9 116.0 116.1 116.2 116.3 116.4 116.5 116.6 116.7 116.8 116.9 117.0 117.1 117.2 117.3 117.4 117.5 117.6 117.7 117.8 117.9 118.0 118.1 118.2 118.3 118.4 118.5 118.6 118.7 118.8 118.9 119.0 119.1 119.2 119.3 119.4 119.5 119.6 119.7 119.8 119.9 120.0 120.1 120.2 120.3 120.4 120.5 120.6 120.7 120.8 120.9 121.0 121.1 121.2 121.3 121.4 121.5 121.6 121.7 121.8 121.9 122.0 122.1 122.2 122.3 122.4 122.5 122.6 122.7 122.8 122.9 123.0 123.1 123.2 123.3 123.4 123.5 123.6 123.7 123.8 123.9 124.0 124.1 124.2 124.3 124.4 124.5 124.6 124.7 124.8 124.9 125.0 125.1 125.2 125.3 125.4 125.5 125.6 125.7 125.8 125.9 126.0 126.1 126.2 126.3 126.4 126.5 126.6 126.7 126.8 126.9 127.0 127.1 127.2 127.3 127.4 127.5 127.6 127.7 127.8 127.9 128.0 128.1 128.2 128.3 128.4 128.5 128.6 128.7 128.8 128.9 129.0 129.1 129.2 129.3 129.4 129.5 129.6 129.7 129.8 129.9 130.0 130.1 130.2 130.3 130.4 130.5 130.6 130.7 130.8 130.9 131.0 131.1 131.2 131.3 131.4 131.5 131.6 131.7 131.8 131.9 132.0 132.1 132.2 132.3 132.4 132.5 132.6 132.7 132.8 132.9 133.0 133.1 133.2 133.3 133.4 133.5 133.6 133.7 133.8 133.9 134.0 134.1 134.2 134.3 134.4 134.5 134.6 134.7 134.8 134.9 135.0 135.1 135.2 135.3 135.4 135.5 135.6 135.7 135.8 135.9 136.0 136.1 136.2 136.3 136.4 136.5 136.6 136.7 136.8 136.9 137.0 137.1 137.2 137.3 137.4 137.5 137.6 137.7 137.8 137.9 138.0 138.1 138.2 138.3 138.4 138.5 138.6 138.7 138.8 138.9 139.0 139.1 139.2 139.3 139.4 139.5 139.6 139.7 139.8 139.9 140.0 140.1 140.2 140.3 140.4 140.5 140.6 140.7 140.8 140.9 141.0 141.1 141.2 141.3 141.4 141.5 141.6 141.7 141.8 141.9 142.0 142.1 142.2 142.3 142.4 142.5 142.6 142.7 142.8 142.9 143.0 143.1 143.2 143.3 143.4 143.5 143.6 143.7 143.8 143.9 144.0 144.1 144.2 144.3 144.4 144.5 144.6 144.7 144.8 144.9 145.0 145.1 145.2 145.3 145.4 145.5 145.6 145.7 145.8 145.9 146.0 146.1 146.2 146.3 146.4 146.5 146.6 146.7 146.8 146.9 147.0 147.1 147.2 147.3 147.4 147.5 147.6 147.7 147.8 147.9 148.0 148.1 148.2 148.3 148.4 148.5 148.6 148.7 148.8 148.9 149.0 149.1 149.2 149.3 149.4 149.5 149.6 149.7 149.8 149.9 150.0 150.1 150.2 150.3 150.4 150.5 150.6 150.7 150.8 150.9 151.0 151.1 151.2 151.3 151.4 151.5 151.6 151.7 151.8 151.9 152.0 152.1 152.2 152.3 152.4 152.5 152.6 152.7 152.8 152.9 153.0 153.1 153.2 153.3 153.4 153.5 153.6 153.7 153.8 153.9 154.0 154.1 154.2 154.3 154.4 154.5 154.6 154.7 154.8 154.9 155.0 155.1 155.2 155.3 155.4 155.5 155.6 155.7 155.8 155.9 156.0 156.1 156.2 156.3 156.4 156.5 156.6 156.7 156.8 156.9 157.0 157.1 157.2 157.3 157.4 157.5 157.6 157.7 157.8 157.9 158.0 158.1 158.2 158.3 158.4 158.5 158.6 158.7 158.8 158.9 159.0 159.1 159.2 159.3 159.4 159.5 159.6 159.7 159.8 159.9 160.0 160.1 160.2 160.3 160.4 160.5 160.6 160.7 160.8 160.9 161.0 161.1 161.2 161.3 161.4 161.5 161.6 161.7 161.8 161.9 162.0 162.1 162.2 162.3 162.4 162.5 162.6 162.7 162.8 162.9 163.0 163.1 163.2 163.3 163.4 163.5 163.6 163.7 163.8 163.9 164.0 164.1 164.2 164.3 164.4 164.5 164.6 164.7 164.8 164.9 165.0 165.1 165.2 165.3 165.4 165.5 165.6 165.7 165.8 165.9 166.0 166.1 166.2 166.3 166.4 166.5 166.6 166.7 166.8 166.9 167.0 167.1 167.2 167.3 167.4 167.5 167.6 167.7 167.8 167.9 168.0 168.1 168.2 168.3 168.4 168.5 168.6 168.7 168.8 168.9 169.0 169.1 169.2 169.3 169.4 169.5 169.6 169.7 169.8 169.9 170.0 170.1 170.2 170.3 170.4 170.5 170.6 170.7 170.8 170.9 171.0 171.1 171.2 171.3 171.4 171.5 171.6 171.7 171.8 171.9 172.0 172.1 172.2 172.3 172.4 172.5 172.6 172.7 172.8 172.9 173.0 173.1 173.2 173.3 173.4 173.5 173.6 173.7 173.8 173.9 174.0 174.1 174.2 174.3 174.4 174.5 174.6 174.7 174.8 174.9 175.0 175.1 175.2 175.3 175.4 175.5 175.6 175.7 175.8 175.9 176.0 176.1 176.2 176.3 176.4 176.5 176.6 176.7 176.8 176.9 177.0 177.1 177.2 177.3 177.4 177.5 177.6 177.7 177.8 177.9 178.0 178.1 178.2 178.3 178.4 178.5 178.6 178.7 178.8 178.9 179.0 179.1 179.2 179.3 179.4 179.5 179.6 179.7 179.8 179.9 180.0 180.1 180.2 180.3 180.4 180.5 180.6 180.7 180.8 180.9 181.0 181.1 181.2 181.3 181.4 181.5 181.6 181.7 181.8 181.9 182.0 182.1 182.2 182.3 182.4 182.5 182.6 182.7 182.8 182.9 183.0 183.1 183.2 183.3 183.4 183.5 183.6 183.7 183.8 183.9 184.0 184.1 184.2 184.3 184.4 184.5 184.6 184.7 184.8 184.9 185.0 185.1 185.2 185.3 185.4 185.5 185.6 185.7 185.8 185.9 186.0 186.1 186.2 186.3 186.4 186.5 186.6 186.7 186.8 186.9 187.0 187.1 187.2 187.3 187.4 187.5 187.6 187.7 187.8 187.9 188.0 188.1 188.2 188.3 188.4 188.5 188.6 188.7 188.8 188.9 189.0 189.1 189.2 189.3 189.4 189.5 189.6 189.7 189.8 189.9 190.0 190.1 190.2 190.3 190.4 190.5 190.6 190.7 190.8 190.9 191.0 191.1 191.2 191.3 191.4 191.5 191.6 191.7 191.8 191.9 192.0 192.1 192.2 192.3 192.4 192.5 192.6 192.7 192.8 192.9 193.0 193.1 193.2 193.3 193.4 193.5 193.6 193.7 193.8 193.9 194.0 194.1 194.2 194.3 194.4 194.5 194.6 194.7 194.8 194.9 195.0 195.1 195.2 195.3 195.4 195.5 195.6 195.7 195.8 195.9 196.0 196.1 196.2 196.3 196.4 196.5 196.6 196.7 196.8 196.9 197.0 197.1 197.2 197.3 197.4 197.5 197.6 197.7 197.8 197.9 198.0 198.1 198.2 198.3 198.4 198.5 198.6 198.7 198.8 198.9 199.0 199.1 199.2 199.3 199.4 199.5 199.6 199.7 199.8 199.9 200.0 200.1 200.2 200.3 200.4 200.5 200.6 200.7 200.8 200.9 201.0 201.1 201.2 201.3 201.4 201.5 201.6 201.7 201.8 201.9 202.0 202.1 202.2 202.3 202.4 202.5 202.6 202.7 202.8 202.9 203.0 203.1 203.2 203.3 203.4 203.5 203.6 203.7 203.8 203.9 204.0 204.1 204.2 204.3 204.4 204.5 204.6 204.7 204.8 204.9 205.0 205.

4つのリアル機能がついた最新1画面バレーノ

若さでATTACK

MSX MSX2/2+RAM8K

BY 成川卓也



対戦専用1人制バレーボール。15点制、サーブ権式、ジュースありのほか各種リアル機能装備。
リアル機能① ジャンプがある。従来、N画面タイプでのみ可能とされていたジャンプ機能搭載。
リアル機能② アタックできる。ジャンプ中に空中のボールに触れることにより、敵陣へアタッ

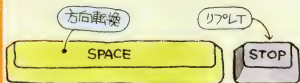
クボールを打ちこむことが可能。
リアル機能③ 3段階アタック。触れただけなら中くらい、上キーでもっと速く、下キーでもっと近くへと遠近操作自由自在。
リアル機能④ 3方向レシーブ。ボールを受けるときの位置に応じて3方向へ打ちかけ可能。とくに中央で受けるに絶好のトス。

バックマン+ロールマン=パールマン、だって

PALMAN

MSX MSX2/2+RAM8K

BY It's a Soft



「私はバックマン、あれから11年。私は迷路でひたすらエサを食べまくった。ときには立体になったりしたこともあった。しかし、エサの味も今では新鮮味がなくなり、迷路も知りつくしてしまったので南の島にバカンスにやってきた。とちゅうで現地の人のロールマン(彼はいつ

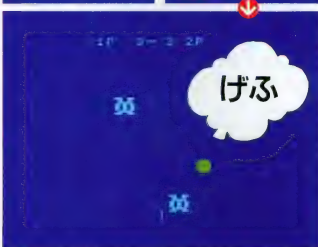
も回転している)に会い、道案内してもらふことになった。さて、南の島についた。ロールマンのあとについていくと、そこには赤茶色の食べ物があった。すっぱかった。どこから来たのか、モンスターがいた。」(作者のオリジナルストーリーより)
丸く黄色いキャラクターはかっ

1画面

○ジャンプして触れるとアタック。アタックはジャンプ中にのみ可能。

リストは56ページ

○敵のボールを空中で受けて敵陣にトスをあつて、またボールをジャンプして触れる。アタックはジャンプ中にのみ可能。

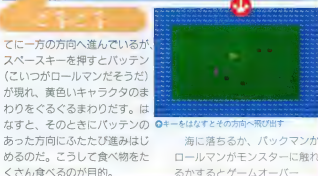
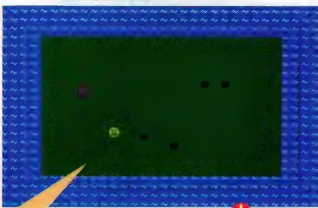


1画面

○ロールマンという名のとりま、バックマン、黄色いモンスター、のまわりを

リストは57ページ

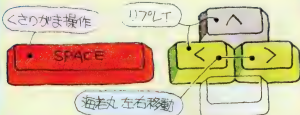
○ロールマンという名のとりま、バックマン、黄色いモンスター、のまわりを



くさがりがまを頼りに上へ上への妖城登りゲーム

ようじょうでん 妖城伝

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL



緑色の主人公の名前は海老丸といい、職業は忍者である。

画面全体にちらほらと表示されている床は「妖城」という名の城の床。この城はかつてNAGI-OPの「8192階建ての塔」に出てきた塔と似たような構造をしていて、上へ登っていくと画面がスクロールして上のような床

が出てくる。下の階にもどろうとしても、そのとき見えている範囲内でもどれず、画面の下端よりも下に行こうとするとゲームオーバーになる。

海老丸の目的は、この妖城を高く高く登ることである。登ってどこにいくのかは知られていない。天守閣で宮沢りえふうの

1画面

お姫さまが寝そべて待っていると、1億2千万両の小判がうすたかく積まれているとか、スーパーマンのDNAが冷蔵庫に保管されているとか、好みと適性に応じてかてに決めよう。

海老丸はくさがりがまを投げあげ、床にひっかけて登っていく。あるていど登っていくと、次々に上の階が現れてくる。どこまで登ると城の最上階になるのかも知られていない。たぶん生きているうちに妖城の最上階を見ることはないだろう。

妖城らしく赤い妖怪が海老丸をジャマする。妖怪に触れただけでは物語は終わらないが、少々はじき飛ばされるのでうっかりすると床の下、つまり奈落の底へ落ちてしまうかもしれない。とくにくさがりがまをたぐりよせているときがあぶないので注意しよう。

リストは58ページ



空中で移動し、ギリギリのところでくさがりがまを投げるタイミングを身につけたい。

右の世界をめざしてコウモリを倒しながら進む

サボテン

SABOTEN

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL



——世界はゆっくりと右へ進んでいる。サボテンもまたゆっくりとジャンプしながら右のほうへ進んでいく。向こうからコウモリが1匹ずつやってくる。

このコウモリをやっつけると得点になるのですが、そこで問題です。サボテンはどうやってコウモリをやっつけたでしょう。

ライフルで打ち落とす? いやいやサボテンにはライフルが使えません。竹竿でたたきおとす? おしい、でもちがいます。

——サボテンはゆっくりとコウモリに近づいていく。コウモリの下から突き上げるに体当たり。コウモリはバツと消える。

正解は、3番の「トゲ」を利用す

1画面

リストは59ページ

●ゆっくりとスクロールしていく世界(右)のようにジャンプするが、ジャンプした瞬間に画面が右にスクロールする。



る」でした。上からあたってしまったこともあるんですが、この場合、サボテンは死にます。ジャンプする床をふみはすて床下に落ちて死ぬにます。

一定の長さ進むと面クリアで、全画面あります。でも、意外にむずかしくて、わたしなんかまだ3画面までしか行ったことがないんです。

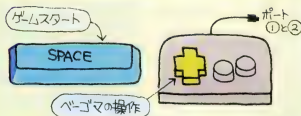


ベーゴマの回転とパワーを再現した絶妙の傑作

ベーゴマ

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu~



盆(ベーゴマ専門用語でベーゴマの試合をするフィールドのこと)の上を周回するベーゴマ。作者のNu~さん自身「こんなにうまく動くとは思いませんでした」と語る傑作。ただし、現バージョンはジョイスティック2本が必要。1本しかない人は、行4の先頭を「S=STICK

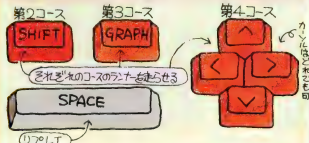
(P)」に変更すればカーソルキーとポート1のジョイスティックで遊べるようになる。

ベーゴマをぶつけあって相手を盆の外に押し出すと、相手は左右端にあるストックから1つ新しいのを取り出してふたたび向かってくる。次々に落ととし、相手を残り1にするのが目的。

タイミングが命のカタカタ式100メートル競走

100M競走

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HASEMAKO



①スタート、どん／＼



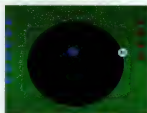
②カタカタカカタカタカタカタカタカタカタカタカタ

1画面

リストは60ページ



スペースキーでいつでもゲームはもとにもどる。また、相手がなくてもデモ的に動いているもう1つのベーゴマを相手に感覚をつかむこともできる。はやい話が1人でもけっこう遊べるようになってい、という不思議な対戦専用ゲームなのだ。



③誰か一人でも遊べようという

2画面

リストは61ページ

3人まで参加できる100メートル競走のシミュレーションゲーム。反射神経や運動能力よりもリズム感が生きるゲームだ。

コースは第1(最上段)から第4までの4つあって、第1コースはつねにコンピュータが走る。コンピュータはだいたい1秒台をコンスタントに出し、どういふわけか短距離走なのにラストスパートをかけてくる。人間は第2から第4のどれか

で走る。1人しかいなければ好きなコース(操作するキーがそれぞれ決まっている)を自由に選べる。その場合、担当者のいないコースのランナーはスタートでじっとして、最後まで無視しておけばいい。

さて、走り方が問題だ。この手のゲームだとケイレン打ちやツメこすり打ちをした人がいるが、このゲームでは適用しない。連打には変わりないが速すぎる連打は逆にランナーの動きを止めてしまうのである。

作者(XVで10.88秒の記録を持つ)によればBGMに近いタイミングがベスト。コンピュータのリズムと一体化して最高のスピードで走れたときの快感はなんともいえない。



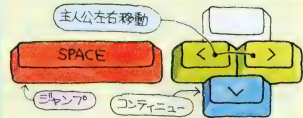
④ゴールイン、1人では面白くない

よく似た慣性が生むダイナミックな運動感覚

SOLID JUMP

MSX2/2+VRAM64K

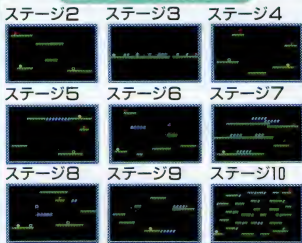
BY YOSHIK



7画面

リストは62ページ

全ステージ紹介



①ステージ1はジャンプの初登場。ステージ2はジャンプの初登場。ステージ3はジャンプの初登場。ステージ4はジャンプの初登場。ステージ5はジャンプの初登場。ステージ6はジャンプの初登場。ステージ7はジャンプの初登場。ステージ8はジャンプの初登場。ステージ9はジャンプの初登場。ステージ10はジャンプの初登場。

3大アイテムとその効果

ジャンプ台 すうばあシューズ 爆弾



①ジャンプ台はジャンプの初登場。②ジャンプの初登場。③ジャンプの初登場。④ジャンプの初登場。⑤ジャンプの初登場。⑥ジャンプの初登場。⑦ジャンプの初登場。⑧ジャンプの初登場。⑨ジャンプの初登場。⑩ジャンプの初登場。



①ジャンプの初登場。②ジャンプの初登場。③ジャンプの初登場。④ジャンプの初登場。⑤ジャンプの初登場。⑥ジャンプの初登場。⑦ジャンプの初登場。⑧ジャンプの初登場。⑨ジャンプの初登場。⑩ジャンプの初登場。

ひびきに楽しめるアクションゲーム。楽しさの感覚は、スーマリ、またはスーマリに近しいと思う。ただし、画面のスクロールはない。ところで、スーマリってなんだったっけ、という人はスーとマリではまることばを無限に組み合わせればそのうち思いあたるものに出会うだろう。たとえば、スーマリ、スーゾマリアンヌ、スーゾマリネ……とか。最後はなんがけこう近い。

このゲームのタイトルを見て年季の入ったファンダム読者なら思い出すだろう。名作「SOLID GOLF」と「mini SOLID

GOLF」を。どちらも作者はYOSHIKで、ようするに続編なのだ。ゲームの基本的目的は、慣性と戦いながらニコニコ(主人公)を操作し、ゴールの旗にたどりつくこととステージクリア。ぜんぶで10ステージある。

とちゅう、ちょっとしたアイテムが登場する。乗るだけでハイジャンプする「ジャンプ台」、ジャンプ力がアップする「すうばあシューズ」、触ると大きな音とともにいきなり海面にたたきつけられる「爆弾」。そうそう、下は落ちると死ぬ地獄の海になっているのだ。

慣性もきつい。うっかりしているとちょっと動いただけでズルズルと床をすべってしまい、地獄の海に落ちてしまうのだ。それにジャブしているあいだはスピードの調節など、いっさいできないから、床についているあいだに慣性を考えたスピー

ドの調整をしなくては行けない。この慣性との戦いが、このゲームの楽しみの大部分をしめているのではないかと思う。ニコニコは最初10人いて海に落ちるたびに減り、いなくなる

とゲームオーバー。コンティニューしたいときはカーソルキーの下を押しながらスペースキーを押すことを忘れないように。10ステージクリアするとちょっとデモがある。



STAGE 1 SCORE 0 LEFT 9

①ジャンプの初登場。②ジャンプの初登場。③ジャンプの初登場。④ジャンプの初登場。⑤ジャンプの初登場。⑥ジャンプの初登場。⑦ジャンプの初登場。⑧ジャンプの初登場。⑨ジャンプの初登場。⑩ジャンプの初登場。



STAGE 1 SCORE 0 LEFT 9

①ジャンプの初登場。②ジャンプの初登場。③ジャンプの初登場。④ジャンプの初登場。⑤ジャンプの初登場。⑥ジャンプの初登場。⑦ジャンプの初登場。⑧ジャンプの初登場。⑨ジャンプの初登場。⑩ジャンプの初登場。



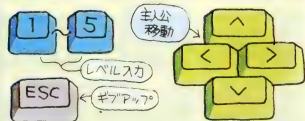
STAGE 1 SCORE 0 LEFT 9

①ジャンプの初登場。②ジャンプの初登場。③ジャンプの初登場。④ジャンプの初登場。⑤ジャンプの初登場。⑥ジャンプの初登場。⑦ジャンプの初登場。⑧ジャンプの初登場。⑨ジャンプの初登場。⑩ジャンプの初登場。

同一システムのRPGを5つのマップで楽しむ

さべる おぼ しべら

MSX MSX2/2+RAM32K BY TEIJIRO



1~5のマップ(数字が大きいほどやさしい)を選ぶとマップ作成のあいだちょっと待たされてゲーム開始。カーソルキーを操作してA~Zの26段階の強さを持つ敵(形も「A」~「Z」)と体当たりで戦い、レベルアップしながら「しべら」と呼ばれる敵のボス(形は「¥」)と出会い、倒すことが目的だ。ESCキーを押すと、LIFEが0になるとゲームオーバー。ゲームのキャラクターが世界の破滅を嘆いて終わる。という仕組み。体力回復やアイテム販売のショップ(緑色のドア)、道をふさいでいる門(黄色のドア)がある。

遊んだ感じといえばこれはRPGの条件を集めてコンパクトに作り上げているという印象だ。その条件をならべてみると……。

その1。マップ(あるていどの広さを持った世界)。マップという概念が必要ないほど狭い世界ではRPGというゲームは成立しないだろう。

その2。主人公が成長する。ふつう「RPG要素」というところのことを指していることが多いようだ。主人公が経験値を積みごとに成長し、お金もウハウハまるから、感情移入できる。主人公とともに喜び、ともに戦うからこそ、死ぬときもいっしょなのだ。

その3。強さのちがう敵。あ



Q 主人公となくステージを巡る。どのステージも基本ストーリーとメッセージは同じ

になるほど強い敵が出てくるというふうでないと主人公が成長する意味が薄くなる。

その4。謎。最初のうちになにかわからないことがあって、いろいろやっているうちに偶然謎が解明される。わからないことがわかる、ということのうれしさは文化・言語・人種を超えた世界共通の快感だ。

その5。アイテム。謎をつぜん解明するアイテムや理屈抜きに強い武器など。この、理屈抜きに、というのがポイントだと思う。実際の人生にも理にかなった展開などほとんどなく、人によってはそれに留まされる。

その6。ボス。RPGが人生のシミュレーションだとすると、このボスは人生の目的のシンボルなのだろう。

7画面

リストは65ページ

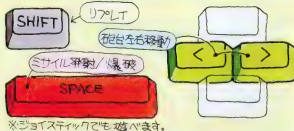
ストーリー・オブ・ステージ2



伝説のゲームを逆転の発想でアレンジした奇作

アウト ベーダー OUT-VADER

MSX MSX2/2+RAM16K BY ヘンテコ



10数年まえに大流行して、パチンコ産業をおびえさせたスペースインベーダーのパロディ。インをアウトにかえて、アウト・ベーダー。逃げていくベーダーを撃ち落とすゲームだ。敵といっても逃げている相手

を背後から撃つなんて、われながら卑怯だと思いつ、ビックリミサイルの視覚的聴覚的魅力に負けてしまう。

ベーダーたちは画面の下から砲台「おデコ」という名前までついている)のわきをすり抜け

3画面



て画面上に逃げていく。砲台から発射されるビックリミサイル(別名モロトモミサイル)は、スペースキーを押しているあいだずっと上まで飛んでいき、はなした時点で爆発する。爆発するときは、そのまわり7×7マスの範囲をぶっとばすという迫力。ちょうど花火のようにバツッと広がる光景がなかなかいい。とちゅうでベーダーにあたってもそこでは爆発しない。

ベーダー1匹ごとに得点は1点。その状態で、えんえんと得

リストは64ページ



点を重ねていく。ベーダーに逃げられるか、下から昇ってくるベーダーと接触するか、自分が撃った爆弾の爆風にあたるかするとゲームオーバー。

総天然色

AVフォーラム

あ〜今月もちょっと間借りしての総天然色ですが、ついに来月からバーンと決めましたですよ。

↓落ちる



塾長の〇〇も全国の片隅で発売されようかという今日このごろ、イラク問題も平和貢献策も政治改革もソ連のペレストロイカ病もヨーロッパの大統合目前の興奮のみこんで、ここに大きな変革を予告しよう。ついにAVフォーラムのオールカラー化が2月号から実現することになった。いや、めでたい。

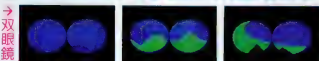
これで「V」(ビジュアル)の部分ができます強くしてほしいんですけど、「A」(オーディオ=サウンド)だけの投稿も積極的に採用するのでよろしく。

これまで2色ページではできなかった企画もいろいろやってみたいと胸おどる関係者一同ですが、ついでにコーナータイトルも変えてみてはどうでしょうかという声もあります。いいのがあったら教えてください。

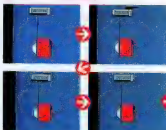
↓学校のロッカー



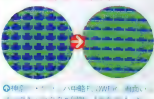
→双眼鏡



↓ビデオ(旧型)



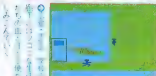
↓気をつけ、礼



↓教室その1



↓ろうかを走るなっ!!



↓M-FAN BOY



ファンダム

スクラム

じつは担当は英語に弱い。だから新しいコーナー名の意味がわからない。このままではタイトルの意味もわからない担当になってしまふ。だれか教えてくれえ／

今月からこのコーナーの名前は、「ファンダムバーラー」改め、「ファンダムスクラム」という名前になりました。

ファンダムスクラムは、いままで以上に、読者とファンダムまたは読者と読者のコミュニケーションの場にしていきたいと思っています。

ついこのあいだまで、編集部ではクーラーが動いていた(この原稿を書いている現在も動いている)というのに、もう1月号になってしまった。

担当には子供はいないが、小さな従兄弟や甥やらがうじゃうじゃいるので、お年玉のことを考えるとおたが痛くなる。

おっとそのまえに年賀状なんでも控えている。

とてもじゃないが、忙しくて書けそうもないので、この場を借りて「あけましておめでとう。今年もよろしく。」

■選考会報告

今月も担当は選考会をさぼった、じゃなくて、遅刻したので前回同様に詳しい状況はわからないが、今月は1画面やN画面が好調だったようだ。

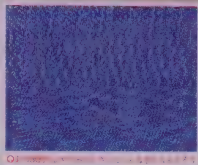
1画面やN画面のプログラム評価のときに、「おお、こりゃおもしろい」と思った作品がいくつかあったが、それらはほとんど採用されていた。

採用された全11作品のリストの長さを計算しても、26画面ほどにしかならないくらい、短くておもしろい作品がそろった。

長いFPPの作品を1つ打ちこむつもりで、いっきに全部打ちこんでしまおう。

また選考会には、TPM、GOこと東郷生志くんの「ネティガの悪魔」もありましたが、RPGなので、採用の可否は鈴木ファジー伸一によるテストプレイの結果次第ということにな

今月の残念賞 1画面・さよなら



長崎・藤本修一(19歳)の作品。プログラムを走らせると、深夜にテレビをつけて、放送の終わったチャンネルにあわせると見られる画面が出る。画面はとも良く再現できているが、いったん走らせるるとリセットするしかなくなるというのは絶対やめてほしい。

っている。

今月の残念賞は、担当が選考会に遅刻したため調べないので、デスクにいくつか推薦してもらった作品の1つで、「AVフォーラムで採用しようかな」と迷わせた作品だ。

ところで、「かに道楽」のエディットステージコンテストの発

表は今月の予定だったが、あまりの投稿数の多さに、いまだに整理やデータの打ちこみ作業が終わらず、審査の段階までいっていないので、今月は中間報告にとどまっている。

担当も打ちこんでみたが、いっこうに投稿の山が減らないのは、気のせいだろうか。

第12回季間奨励賞発表

第12回季間奨励賞には1990年12月号に掲載された、Otan-Softこと太田則宏くん(13歳)の作品「けんだま」が選ばれた。

はじめてこの作品で遊んでみたとき、操作方法を知らなかったこともあって、どうやればいいのかわからずイライラしてしまったが、たまたま1回目に乗せられたと

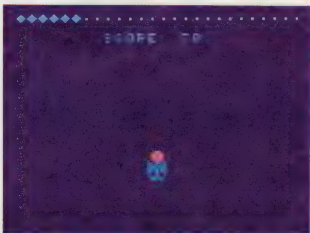
きの感覚にはくするものがあった。

打ちこんで卒地獄・遊んでみた人ならわかるだろうが、けんだまの感覚を見事に表現している作品といえるだろう。

操作感覚のいい作品はあまりないので、貴重な作品といえる。

太田くんには奨励金として3万円をさしあげる。

受賞作『けんだま』鹿兒島中学3年 太田則宏



例題は年々面白くなるが、あまり時間がなかったので、速読でのかれた人、取材によるコメントを掲載しよう——「いきなりだったので何も思いつかないけれど、季節感や要素を盛り込んでくれていい。『けんだま』を見たとき、どうやってのびのびとした楽しいゲームを作りたいかと思って『けんだま』を作りました。編集部の人に好評だった操作性の部分は、かなりの時間をかけて作ったので、評価されてうれしいです」

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、プログラムに搭載された16進数上のプログラムの、正確に打ち込まれているかを確認するためのもの。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ち込む

まず右に搭載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ち込んでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは
行番号 > 確認用データ

となって、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と画面に表示されたデータの、行番号の数字が一致するところを見れば、確認用データが正確に入力された。

もし違っていたら、その行には打ち込みミスがあるため、確認用データがたまたま修正しよう。

ただし、行110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーコードで保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーコードで、大切に保存しておこう。

アスキーコードのやり方は、以下のようにおこなう。

- 行番号の組合
SAVE「ファイル名」、A
- テープの場合

SAVE「DAS:ファイル名」

(「DAS」でいい)

■確認プログラムを打ち込むときの注意

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと照合リストがまったおなじかどうかを調べるためのもの。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の誤りであるスペースを省略したり、REM文を適当に打っているなど、その1行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしてね。

よくこまめに読んでほしい。もし、勝手に消えてしまったら、なんでもなく消えてしまったら、やれにやれにない。

■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてやる。ただし、ロードしたあとRUNはしない。

RUNしたあとにデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういじり直しは必要ない。

②さきに「スペシャルチェックサム」を、ローディングしたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、

MERGE「ファイル名」を実行すればOKだ。

③あとがけめ、SCREEN:WIDTH40

スペシャルチェックサムプログラム

```

9000 ' SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 VS=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(1-I-3):NEXT:AS=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60*(3-I):A=INT(S/I/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 AS=CHR$(C)+AS:S=S-I-A*B:NEXT
9100 PRINTUS(C) ***** & "":VS:AS:V=V1
9110 GOTD09020
    
```

スペシャル自身の確認用データ

```

9000>>AH50 9010>>8160 9020>>70D0 9030>>C970
9040>>D4D0 9050>>6560 9060>>Rq50 9070>>ATE0
9080>>RrP0 9090>>rV80 9100>>7a60 9110>>????
    
```

を実行しておき、
②GOTD09000
とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

③画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べる。違っていたら行が違ったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときには、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

④確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ入力にチェックして修正し、データが合ったところまでははらの作業をくりかえす。

⑤プログラムの完成になったら、DELETEを9000-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラム自身を削除しよう。

そのために、確認を終えたプログラムをセーブしておく。さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラーや状況メモをメモして、ファンダムまで電話で質問してほしい。

ファンダム募集要項

ファンダムに掲載されたプログラムは、

SCREEN:WIDTH40
を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面で(ただし1画面は40文字×8行にとり、実行OKは含まない)と決まっている。40文字×8行にとり、実行OKは含まない。

●R部門 1画面タイプ

リストが1画面(24行×40列)の作品

●R部門 1画面タイプ

1画面を超えない5画面以内の作品

●R部門 10画面タイプ

5画面を超えない10画面以内の作品

●F部門

10画面を超える本格的な作品。リストが40文字×8行にとり、読者の都合上、掲載できないものは不可。

掲載するプログラムのタイプは、読者の都合上、掲載できないものは不可。掲載するプログラムのタイプは、読者の都合上、掲載できないものは不可。

また、作品には1行の事項を書き加えた解題の手紙を同封すること。

住所・氏名・年齢・学年・電話番号

・郵便番号

をプログラムの送り先、タイトル名

3つ使われている送題の巻紙と、プロ

グラムの各処理ごとの詳しい解説

マシン語を使用しているプログラムでは、ファンダムの各処理に対する解説と、ワークシートなどの詳しい説明を付けること。

③プログラムの資料、参考文献(RPGなどはマップ図解、シミュレーションならデータの書き方など)。

④プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたり、出版社名と号数、ページ数など)。

また、2画の作品は掲載している。

1枚のディスプレイまたはテープに複数のプログラムを1本の投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の紙を添えること。

採用された作品の作者には、規定の謝金と版税額、および作品のオリジナルROMカセットを贈呈する。

また、6ヶ月以内に発表された作品のプログラムコレクション50本、に掲載された場合も、規定の謝金と版税額を贈呈する。

それらと採用作品の部門によって各奨励賞が決められているので、受賞の基準なども必ず確認してほしい。

2つの奨励賞

■第13回季刊奨励賞

1月号から3月号に掲載されたR部門(画面が10画面以内)の全作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を1本取り、奨励賞として3万円を支払います。

第13回季刊奨励賞の発表は、4月号のファンダムスクラムのページでこのようにします。

■第2回F部門奨励賞

1300年10月号から1800年3月号に掲載されたF部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本取り、奨励賞として5万円を支払います。

第2回F部門奨励賞の発表は、4月号のファンダムスクラムのページでこのようにします。

このページへのおたより募集

ファンダムスクラムでは、以下のコーナーに、おたよりを募集しています。

1行プログラム
文字だけで1行のプログラムを作るゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

読者投稿
読者から送られてくる、ゲームやプログラムのプログラム。

MSX 2/2+ VRAM64K BY ARIAKIRA-SOFT

立体三目ならべ

遊び方は43ページにあります

注意

行20にある「■」は、カーソルキャラクタなのでキーボードから直接打ちこめません。KEY1, CHRF\$ (255) を実行して、F1キーで打ちこんでください。また、このプログラムではビープ音の設定をしていません。気になる人は、SETBEEP1, 4を実行すればともにもります。

```

10 'リットイザンモクナラヘ' Ariakirasoft NO.122-1
20 SCREEN5,1:COLOR2,14,14:CLS:SETBEEP4,4
:OPEN"GRP:"AS1:PRESET(30,1):PRAM#1,"ワ
ない さんくらへ":DEFINT A-Z:DIMC(3,3,3),M(1,1):
COLOR=(2,0,0,0):FORI=0TO2:COLOR=(11+I,1,
I*3,0):NEXT:SPRITES(0)=0:FORI=0TO2:
30 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:X=40+I*50:LINE(X,
120-I*30-J*15)-STEP(100,0,0),11+J:LINE(X,
120+I*30-J*15)-STEP(100,0,0),11+J:X=X+J*
50:Y=(I-J)*30+90:LINE(X,Y)-STEP(0,30):PR
ESET(X-10,Y+38):PRINT#1,1+J*3+1:NEXTJ,I
40 FORP=0TO1:FORI=0TO1:I=(INKEY$=""):NE
XT:D=P*14+1:IFH=27THENRUN
50 X=40+(A+B)*50:Y=120+(A-B)*30:PUTSPRIT
E0,(X,Y),D:AS=INKEY$:K=VAL(AS):IFAS<>CHR
$(13)THENIFK=M(P)ORK=0THEN50ELSEK=K-1:A=
KMOD3:B=K#3:GOTO50
60 FORI=0TO2:IFC(A,B,I)<>0THENNEXT:GOTO5
ELSEK=0:IFC(A,B,I)=D:H=H+1:M(P)=A+B*3+1:CIRCL
E(X,Y-I*15),10,D,,,6:PAINT(X+1,Y-I*15),
D,D:FORJ=0TO2:IFC(A,B,J)=0THEN70ELSEFORJ
=0TO2:IFC(A,J,I)=0THEN70ELSEFORJ=0TO2:IF
C(J,B,I)=0THEN70ELSENEXTP:GOTO40
70 NEXT:FORI=0TO4:BEEP:NEXT:RUN
  
```

変数の意味

スプライト座標

X, Y.....矢印カーソルの座標

その他の変数

A, B.....コマの置かれた位置
AS\$, K.....キー入力用
C(N, m, i).....盤の状態
D.....コマの色
H.....盤に置かれたコマの数
I, J.....ループ用
M(N).....コマを置いた位置保
存用→Nはプレイヤー番号
P.....処理プレイヤー切り換え
ループ用

プログラム解説

10 REM文

●プログラム名と作者のペンネ

ームなどのメッセージ

20 初期設定

●画面モード設定→画面をスクリーンにスプライトは8×8の2倍表示●画面の色設定●画面消去●ビープ音設定●画面をファイルとして開く→グラフィック画面への文字表示準備●タイトル表示●変数を数値型に宣言●盤とコマを置いた位置保存用の配列宣言●盤に使用するパレットの切り換え●矢印カーソルのスプライトパターン設定

30 盤の作成

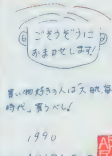
●盤の作画用各グループ開始●盤の作画●マス目の番号表示●作画用ループのくりかえし、終了

40 ゲーム開始

●処理プレイヤー切り換えルー

他人の竹力

[ARIAKIRA-SOFT] こんにちは。私が(最近どうした人面)トギギ1号じゃなくて、ありあせらです。「ありあせら」はもともと本名ではありませんが、名前の読み方を覚えてやりました。さて「ファン」雑誌1年目にして(AVフォーラムにはのったが)はじめてサイコーされたこのゲームの元祖は、ご存じのとおり「O×ゲーム」だが、やってみたいばかりですが、立体(3段階)にしたらルールをほんのちよと変えて見ただけ。いってみれば「他人の竹力(しない)で刺通をする」ようなものです。どっかで遊んだ安たが気に入らない気になしたというわけで中学校で刺通でます。つづいていうやつには黄金の「秘伝ジャンプめん」ラーメンではない)をお見しますかもしないかもしれないぜ!



プ開始●キーバツファクリア処理●処理プレイヤーの色計算●盤に置かれたコマ数が27になったかの判定→なっていれば引き分けとなり、ふたたびRUN
50コマの表示と判定
●矢印カーソルの座標計算●矢印カーソルの表示●キー入力●入力された文字を数値に変換●入力文字の判定→入力された文字がリターンキーなら次の行へ、そうでなければ入力の範囲外判定→数字以外が前画いた位置なら行50をくりかえす/そうでなければコマの位置計算/行50をくりかえす

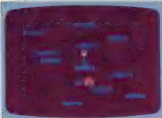
60 コマの表示と判定

●指定位置にコマを置けるかの判定処理●置けなければ行50へ飛ぶ/置けるなら盤用配列にコ

マを設定/盤に置かれたコマの数加算/コマを置く位置の保存/コマの表示/その位置にコマが3つ並んだかの判定→判定位置にコマがあれば行70へ飛ぶ/並んでなければコマが横に3つ並んだかの判定→判定位置にコマがあれば行70へ飛ぶ/並んでなければコマが縦に3つ並んだかの判定→判定位置にコマがあれば行70へ飛ぶ/並んでなければ処理プレイヤー切り換えループのくりかえし、終了●行40へ飛ぶ

70 リプレイ

●各判定のくりかえし、終了※コマが3つ並んでいるかの判定部分にもどり、3つ並んでいたときの部分以降の処理をおこなう●効果音●ふたたびRUN



よう しょう でん 妖城伝

遊び方は45ページにあります

注意

行1にある「■」はカーソルキャラクターです。KEY1, CHR
事(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-
2:KEYOFF:FORI=0TO3:READSS:SPRITES(I)=SS:
3:NEXT:ES=CHRS(27):VPOKE8201,&H45:FORI=0TO
4:22:GOSUB10:NEXT:X=18:Y=20:DATA"ティウウ"
5:S=STICK(0):IFR=X0THENX=X+(S=7ANDX<0)-(S
6=3ANDX<31):IFSTRIG(0)ANDR=0THENR=1:L=Y
7C=14:L=L-R:IF(STRIG(0)=0ANDR=1)ORL<0TH
8ENR=-1ELSEIFL=Y+3THENR=0:DATA"<"<=>">"
9IFR=0ANDVPEEK(6112+X+L*32)=76THENL=L-1
10Y=Y-1:B=1:IFY=4THENL=L+1:Y=Y+1:GOSUB10
11IFB=0ANDVPEEK(6208+X+Y*32)<76THENY=Y+1
12F=(F=0):PUTSPRITE0,(X*8-4,Y*8-1),12,2
13F:PUTSPRITE1,(X*8-2,L*8-3),C+(R=0)*C,0
14Z=16:O=0+SGN(X*8-N):P=P+SGN(Y*8-M):O=O
15+(ABS(O)>8)*SGN(O):P=P+(ABS(P)>8)*SGN(P)
16N=N+O:M=M+P:PUTSPRITE2,(N,M-1),6+2*F,1
17IFABS(X*8-N)<ZANDABS(Y*8-M)<ZTHENX=X-S
18GN(O)*(X>0ANDX<31):O=O-O:P=P-R:R=0:PLAY"AF
19PLAY"V15SM800003L32":Y=Y+(Y>21)*(B=0):
20IFY<25THENB=0:GOTO2ELSEPRINT$Y*,"<=>"Q
21*2-11:FORI=0TO8:I=STICK(0):NEXT:RUN
22M=M+8:Q=Q+1:PRINT$Y"ES":L=IFQMOD2
23=0THENLOCATERND(1)*26+1:PRINT"LLLLL":RET
24URNELSERETURN:DATA">">,"<"<,">">,"<"<
```

変数の意味

スプライト座標

L……くさがりまの座標⇒X
して使用。X座標は海老丸と同
じ

N,M……妖怪の座標

X,Y……海老丸の座標⇒X,Y
して使用

その他の変数

F……食べたか?

O……リスト短縮用(16が入る)

E\$……エスケープシーケンス
用⇒CHR\$(27)が入る

F……海老丸アニメーション用
フラグ

I……ループ用

Q,P……妖怪のX、Y座標増
分

C……得点

F……くさがりまの状態⇒

(0:出ていない、1:のびる、

Z:ちびむ)

S……スティック入力用

S\$……スプライトデータ読み
こみ用

Z……リスト短縮用(16が入る)

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期化 ●変数型の宣言 ●
スプライトパターン定義 ●エス
ケープシーケンス設定 ●キャラ
クタの色指定 ●ゲーム画面作成
●海老丸の座標初期化 ●スプラ
イトデータ(行1で読みこみ)

2 海老丸の行動

●スティック入力 ●海老丸の左
右移動 ●くさがりまが発射判定⇒
くさがりま発射

3 くさがりま移動

●くさがりまの移動 ●くさがりま
まがのびるか判定⇒くさがりま



あしたはきっと

(SILVER SNAIL)

あしたはきっと

あしたはきっと

この忍者はぶもぶもじゃない

この忍者はぶもぶもじゃない

この忍者は海老丸だ

あしたはきっと晴れたらう

あしたはきっと晴れたらう



をふところに戻す ●スプライト
データ(行1で読みこみ)

4 海老丸の上昇

●くさがりまが引かかるか判
定⇒海老丸の上昇処理/スクロ
ールするか判定⇒行10の画面ス
クロール処理サブを呼び出す

5 海老丸落下

●海老丸の下にキャラクタを判
定⇒海老丸の落下処理

6 キャラクタ表示

●アニメーション処理 ●海老丸
の表示 ●くさがりまの表示

7 妖怪移動

●妖怪の移動増分計算 ●妖怪の

座標を求める ●妖怪の表示

8 衝突判定

●海老丸と妖怪の衝突判定⇒妖
怪のはね返り処理/くさがりま
を出ていない状態にする/効果
音

9 ゲームオーバー

●PSG初期化 ●ゲームオーバ
ー判定⇒得点の表示/スティッ
ク入力/リプレイ処理

10 スクロール

●妖怪を1つ下へ ●得点加算 ●
画面のスクロール ●台の表示 ●
スプライトデータ(行1で読み
こみ)

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HASEMAKO

100M競走

遊び方は46ページにあります

```

10 SCREEN1,1:WIDTH29:KEYOFF:DEFINT E-Y:DEF
FSTRA-D:O:IMA(32),B(32):ZH=20:FORI=1TO24:
VPOKE14335+I,ASC(MID$(F"j)=k=x+jj).j:JFf#
B#B#B#B#B",I,1))-46AND255:NEXT:FORI=1TO4:R
EADD:D(I)=0:NEXT:READA,B:FORI=1TO32:A(I)
=(MID$(A,I,1)):B(I)=(MID$(B,I,1)):NEXT
24 A(26)="06C":A(27)="05B":SOUND7,28:O=2
4
30 GOSUB150:CLS:I=RND(-TIME):ONINTERVAL=
10GOSUB120:ONSPRITEGOSUB130:LOCATE7,2:PR
INT"1 0 0 M きゅうろ":FORI=0TO29STEP3:I=I-
(I=6)*19:FORJ=8TO20:LOCATEJ,J:PRINT"I":NE
XTJ,I:FORI=0TO29:FORJ=8TO20STEP3:LOCATEI
,J:PRINT"-":NEXTJ,I:U=222:W=U:X=U:Y=U:P=
1
40 L=0:M=0:N=0:S=0:V=255:S(0)=1:S(5)=0
50 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(X,I+O+72),I*3+4
+(I=0)+0:PUTSPRITEI+4,(O,I+O+71),9,2:NEX
T:I:LOCATE7,22:PRINTUSING"ヘス946 ##.## 秒
ZH:LOCATE9,4:PRINT"よう":SOUND8,13:FORI
=0TO200:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:SOUND6,15
:FORI=0TORND(1)*600+2000:NEXT:PRINT"ど
ん

```

```

60 PLAY"T194V12L805","T194L802V9S1M4000"
,"T194S4M000C":INTERVALON:TIME=0:GOTO110
70 U=U+(RND(1)>.2)+(UK130):K=XKOR1
80 IFVAND1THENIFLTHENELSEX=X-3:L=1ELSEL=
0
90 IFVAND4THENIFMTHENELSEY=Y-3:M=1ELSEM=
0
100 IFS(S)THENIFNTHENELSEW=W-3:N=1ELSEN=
0
110 PUTSPRITE0,(U,72),K:PUTSPRITE1,(X,9
6),L:PUTSPRITE2,(Y,120),M:PUTSPRITE3,(
W,144),N:N=V=PEEK(-1045):S=STICK(0):GOTO7
0
120 PLAYA(P),B(P):P=(PAND31)+1:RETURN
130 ZT=TIME/60:SPRITEOFF:INTERVALOFF:PLA
Y"","",C="0":C="0うしろ"+0(-((X<28)
8)*2)+0(-((Y<28)*3)+0(-((W<28)*4))+0"コ
ス"
140 LOCATE(14-LEN(C))/2,2,6:PRINTC:USING
"946 ##.## 秒":ZT:ZH=ZT-(ZT>ZH)*(ZH-ZT):F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN50
150 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SP
RITEON:RETURN:DATA"1","2","3","4"
160 DATA"CCCCDCGGGGGAFFDDDDDFDC AGFE
D","C CC G GG D DD C CG "

```

変数の意味

スプライト座標

……コンピュータランナーの
X座標
* Y、W……プレイヤー側の
各ランナーのX座標

その他の変数

……データ読みこみ
用
A(1)……BGMデー
タ・nはデータ番
号
B(1)……メッセージデー
タ・nはコース番
号
I……ループ用
……各ランナー
のスプライトパターン番号
O……定数24が入る
……BGM演奏カウンタ
S……スティック入力用
S(n)……入力判定用・nはス
ティック開閉の値
V……キーマトリクスの状態判
定用
……ベストタイム
……タイム

プログラム解説

……初期画面設定・変数型
宣言/スプライトパターン定義
/メッセージデータ読みこみ
BGMデータ設定
……画面消去・一定間隔こ
との割りこみ先指定/スプラ
イト衝突時の割りこみ先指定/タ
イト・コース表示/各ラン
ナーの座標設定
50 ランナー・ゴール表示/ベ
ストタイム表示/メッセージ表
示と効果音
60 スタート時の効果音/一定
間隔ことの割りこみ許可
70 コンピュータランナー移動
計算 スプライトパターン番号
切り換え
80~100 プレイヤー1~3ラ
ンナー移動判定・計算、スプラ
イトパターン番号切り換え

110 各ランナー表示/キーマ
トリクスの状態保存/スティ
ック入力/行70へ飛ぶ
120 BGM演奏サブ
130 タイム計算/スプライト
衝突時の割りこみ禁止/一定間
隔ことの割りこみ禁止/効果音
・勝者メッセージ設定

140 勝者メッセージ・タイムな
ど更新・表示/リプレイ
150 スプライト消去/スプラ
イト衝突時の割りこみ許可/も
との処理へもどる/メッセージ
データ(行10で読みこみ)
160 BGMデータ(行10で読み
こみ)



ラクラク10秒台

[HASEMAKO]E(1)M(1)K(1)A(1)S(1)E(1)
E(1)E(1)E(1)E(1)E(1)E(1)E(1)E(1)E(1)E(1)
スピードの要求されたいバズゲームなどに
使えるんじゃないでしょうか。このゲームの
スプライトパターンおよび定義は、「8192
ビットの記憶」のものを採用。オマケにきま
NAGI-P、SOFTさん、どうもありがと
う。行のPLAY文のテンポをT20に
すれば、ラクラク10秒台で完結します。

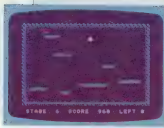
プログラム確認用データ

140>USR6	240>79B0	340>USK5	440>ME0
540>um5	740>aGn8	840>x6C0	940>3J90
1040>Pk90	1140>SPA0	1240>xMC1	1340>bS60
1440>vU12	1540>Ia1	1640>2t60	1740>dB00



当選者
発表

●1月9日F8Bプレゼント当選者「コンピュータミュージック入門」(岩手県)高橋純弘(千葉県)青木正一(北海道)増田航「フリッドネットワーク
ールボックス」(岐阜県)長原一夫(徳島県)上西智(神奈川県)有澤進也(山形県)村岡純一(埼玉県)上川藤樹(静岡県)上田昌(富山県)杉本一徳(静岡県)小
口義典(栃木県)有田健司(北海道)関根和香



MSX2/2+ VRAM64K BY YOSHIX

SOLID JUMP

遊び方は47ページにあります

```
10 '*** SOLID JUMP *** YOSHIX 1990/AUG
20 COLOR15,0:SCREEN5,0:CLEAR999:DEFI
NTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:IMKV(30,21)
30 SETBEEP1,4:DEFFNA(I,J)=KV((X+I)*8,(Y
+J)*8):ONSPRITEGOSUB390
40 RESTORE510:FORI=0TO13:READJ,Q,W:COLOR
=(I,J,Q,W):NEXT:FORI=0TO5:READAS:FORJ=0T
07:VPOKE30720+I*8+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2
+1,2)):NEXTJ,I
50 SETPAGE0,1:FORI=0TO7:READAS:FORJ=0TO2
7:VPOKE1128+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)
):NEXTJ,I:FORI=0TO9:READMS(I),X(I),Y(I),
HX(I),HY(I):NEXT
60 '*** TITLE
70 SETPAGE0,0:CLS:H=0:L=9:PUTSPRITE0,(0,
216)
80 COLOR10:PSET(40,24):PRINT#1,USING"SCD
RE#### HI-SC####":SC:HS:PSET(48,120):
PRINT#1,"PUSH SPACE OR TRG-1":PSET(80,15
2):PRINT#1,"YOSHIX 1990":FORI=0TO17:COPI
Y(40,0)-(47,7),1TO(116+56,72),0:NEXT:COLO
R15:PSET(80,72):PRINT#1," SOLID JUMP "
90 K=1-K:IFSTRIG(K)=0THEN90ELSEIFSTICK(K)
=5THENH=QH
100 '*** MAKE SCREEN
110 SC=0:CLS:FORI=0TO1:FORJ=0TO29:COPI(Y
+48,0)-(I*48+7,7),1TO(J*8+8,I*168),0:KV(
J,I*21)--(I=1)*6:NEXTJ,I
120 FORI=1TO21:FORJ=0TO1:COPI(0,0)-(7,7)
,1TO(J*232+8,I*8),0:NEXTJ,I
130 LINE(16,8)-(239,167),1,BF:PRESET(72,
64):PRINT#1,"STAGE H+1"START!":PUTSPRITE
0,(0,216):SOUND7,188:PLAY"T200L805S13M25
0E4DCFC4ED64FEDES10C1","T20005V14R1..C1":
SETPAGE0,1:LINE(16,8)-(239,167),1,BF:FOR
I=2TO29:FORJ=1TO20:KV(I,J)=7:NEXTJ,I:I=0
140 FORJ=0TO2:A(J)=ASC(MID$(MS(H),I*3+J+
1,1))-64:NEXT:IFA(0)<0THEN180ELSEIFA(2)<
3THENQ=(A(2)-1):COPI(Q*16+32,0)-(Q*16+39
,7),1TO(A(0)*8+0+4,A(1)*8),1:FORJ=0TO-
Q:KV(A(0)+J+1,A(1))=Q+4:NEXT:GOTO170
150 IFA(2)<8THENFORJ=0TOA(2)-3:COPI(40,0)
-(47,7),1TO(A(0)*8+8+J*8,A(1)*8),1:KV(A
(0)+J+1,A(1))=5:NEXT:GOTO170
160 FORJ=0TOA(2)-8:COPI(8,0)-(15,7),1TO(
A(0)*8+8+J*8,A(1)*8),1:KV(A(0)+J+1,A(1)
)=0:NEXT:GOTO170
170 I=I+1:GOTO140
180 SETPAGE0,0:X=X(H)*8:Y=Y(H)*8:R=2:SOU
ND1,0:SOUND8,0:SOUND7,190:M=0:Z=0
190 SETPAGE0,0:COPI(16,0)-(239,167),1TO(
16,8),0:PUTSPRITE1,(HX(H)*8,HY(H)*8-1),8
,4:SPRITEON:GOSUB370
200 '*** MAIN
```

```
210 S=-STICK(K)*(G=0):M=M+(S=3)*(M<0)-(S
=7)*(M>0)
220 IFSTRIG(K)ANDG<RTHEMZ=-8:G=-F>0)*G:
G=G+1:F=15
230 ONFNA(M,Z)+1GOTO250,250,280,280,300,
310,330
240 G=G+1:GOTO260
250 IFFNA(M,0)>7THENG=-Z<0)*9:Z=0:F=0EL
SEM=0:GOTO210
260 X=X+M:IFGTHENY=Y+Z:Z=Z-(Z<8)
270 GOSUB360:SOUND0,F*17:SOUND8,F:F=F+(F
>0):GOTO210
280 IFZ<2THENZ=2:M=0:F=0:GOTO270
290 X=X+M:Y=(Y+Z)*8+2:J=(X*16)*16+4:
COPY(24,0)-(31,7),1TO(J,Y-2),0:GOSUB360:
FORI=0TOABS(Z)*20:NEXT:COPI(16,0)-(23,7)
,1TO(J,Y-2),0:Z=-15:F=15:GOTO270
300 X=X+M:Y=Y+Z:IFR>2THEN270ELSEJ=(X*8)*
8:Q=(Y*8)*8:LINE(J,Q)-(J+7,Q+7),1,BF:SC=
SC-10:GOSUB370:SOUND8,13:FORI=0TO5:SOUD
0,255-I*5:SOUND0,I*5:NEXT:SOUND0,0:R=9:
F=0:GOTO270
310 SOUND7,183:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND
12,30:SOUND13,0
320 FORI=1TO160STEP4:PUTSPRITE0,(X+M-4,I
),10,3:NEXT:GOTO340
330 SOUND7,183:SOUND8,16:SOUND12,30
340 SOUND6,10:SOUND13,0:FORI=0TO30:PUTSP
RITE0,(X+M-4,165-I*5),15,5:NEXT:L=L-1:IF
L>0THEN180ELSE490
350 '*** OTHER
360 PUTSPRITE0,(X-4,Y-8),10,-(M>0)-(M=0)
:RETURN
370 PSET(16,184):PRINT#1,USING"STAGE ##
SCORE#### LEFT##":H+1:SC:L:RETURN
380 '*** CLEAR
390 SPRITEOFF:PSET(80,64):PRINT#1,"NICE
CLEAR!":I=10*(H+1)*(L+1):PSET(88,80):PRI
NT#1,USING"BONUS####":I
400 SOUND7,188:PLAY"T200L805S9M400CDEDE
F06S10M180C1","T200L806V13R2.C1":FORJ=0T
0440:0:NEXT
410 FORI=1TOI*10:SC=SC+10:PRESET(96,184)
:PRINT#1,USING"SCORE####":SC:BEEP:NEXT
420 H=H+1:IFH<10THENRETURN130
430 '*** ENDING
440 FORI=0TO212:Q=IMOD2:W=-Q=1)*212-(Q=
0)*2+1)*I:LINE(0,W)-(255,W),0:NEXT
450 RESTORE590:Q=0:FORI=0TO14:READAS:IFA
$=""THENNEXTELSEQ=Q+1
460 PUTSPRITE0,(0,216):COLOR=(Q,0,0,2):C
OLORQ:PSET((IMOD2)*80+48,(I*2)*13+48):PR
INT#1,AS:FORJ=1TO7:COLOR=(Q,J,Q/1.2):FOR
W=0TO50:NEXTW,J:FORJ=0TO900:NEXTJ,I:FORI
=0TO3000:NEXTI:HS=HS-(SC*HS)*(SC=HS)
```

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

```

100 CLEAR 200:MAXFILES=2:COLOR 1,2,2:SCRE
EN 1:WIDTH 29:KEYOFF:DEFINT A=2
20 ON ERROR GOTO 860:ON STOP GOSUB 860:D
EFFNPS(1)=LEFT$(I$+SPACES(20)-A)
30 OPEN "G-WORD" AS#2 LEN=40:STOPON
40 FIELD #2,20 AS AAS,20 AS BBS
50 OPEN "GRP:" AS#1
60 COLOR 15,4,4:SCREEN 3,3
70 SPRITES(0)=STRING$(14,255)+STRING$(2,
0)+STRING$(14,255)
80 Y(0)=47:Y(1)=79:Y(2)=111:N=0
90 DRAW "BM0,48"
100 PRINT #1," MAKE"
110 PRINT #1," TEST"
120 PRINT #1," LIST"
130 S=STICK(0)
140 IF S=5 AND N<2 THEN N=N+1
150 IF S=1 AND N>0 THEN N=N-1
160 PUTSPRITE 0,(45,Y(N)),8
170 IF S<>0 THEN FOR W=0 TO 150:NEXT
180 IF STRIG(0) THEN 190 ELSE 130
190 ON N+1 GOTO 200,340,630
200 '-----モンタイルクセイ
210 SCREEN 1:COLOR 1,2,2:GOSUB 820
220 LOCATE 9,5:PRINT "モンタイルクセイ"
230 GOSUB 850:LOCATE 0,10:AS="":INPUT "モ
ンタイル":AS:IF AS="" THEN 230
240 GOSUB 850:LOCATE 0,13:BS="":INPUT "コ
ラエ":BS:IF BS="" THEN 240
250 GOSUB 850:LOCATE 7,18:CS="":INPUT "O
K?":CS:IF Y/N":CS:IF CS="" THEN 250
260 IF CS="Y" OR CS="y" THEN 280
270 IF CS="N" OR CS="n" THEN 220 ELSE 25
0
280 LSET AAS=AS
290 LSET BBS=BS
300 R=R+1:PUT #2,R
310 GOSUB 850:LOCATE 3,21:DS="":INPUT "サ
クセイ ラ オカリニ シマスカ?":Y/N":DS:IF DS="" THEN 3
10
320 IF DS="Y" OR DS="y" THEN 60
330 IF DS="N" OR DS="n" THEN CLS:GOTO 22
0 ELSE 310
340 '-----シュツタイ
350 SCREEN 1:COLOR 1,2,2:GOSUB 820
360 LOCATE 1,9:PRINT R:"モン ノ モンタイ カ アリ
マス"
370 GOSUB 850:LOCATE 3,11:E=0:INPUT "ナンネ
ン シュツタイ シマスカ?":E
380 IF E<1 OR E>R THEN 370 ELSE DIM F(R)
390 FOR I=1 TO R:F(I)=1:NEXT
400 T=RND(-TIME):FOR I=1 TO R:M=RND(1)*R
+1:N=RND(1)*R+1:SWAP F(M),F(N):NEXT
410 CLS:LOCATE 5,9:PRINT "コカリニ シュツタイ シマ
ス"
420 LOCATE 5,11:PRINT "ワカラナク トキハ [0] キー
":FOR I=0 TO 2000:NEXT
430 K=0:FOR J=1 TO E:Q=F(J)
440 GET #2,Q
450 AS=AAS:BS=BBS
460 CLS:LOCATE 9,5:PRINT"タイ":J;"モンメ"
470 LOCATE 2,10:PRINT "モンタイ=":AS
480 GOSUB 850:LOCATE 2,13:GS="":INPUT "コ
ラエ":GS:IF GS="" THEN 510

```

```

490 A=20:IF FNPS(G$)=B$ THEN K=K+1:LOCAT
E 11,20:GOSUB 840:PRINT "タイ!" :FOR I=0
TO 2000:NEXT:GOTO 520
500 COLOR 6,2,2:LOCATE 9,20:GOSUB 840:CO
LOR 1,2,2:CLS:GOTO 460
510 LOCATE 9,20:GOSUB 840:PRINT "タイカハ
":BS:FOR I=0 TO 2000:NEXT
520 NEXT
530 CLS:LOCATE 5,5:PRINT K:"モン タイカハシタ"
540 LOCATE 2,8:PRINT "モウタイカハシタ"
550 LOCATE 2,10:PRINT "シュツタイカハシタ"
560 LOCATE 2,12:PRINT "メニョー ニ モトメ"
570 GOSUB 850:LOCATE 5,14:H=0:INPUT "トレ
ラ エラシマスカ?":H
580 IF H=1 THEN 430
590 IF H=2 THEN ERASE F:GOTO 350
600 IF H=3 THEN ERASE F:GOTO 60
610 GOTO 570
620 '-----モンタイルクセイ
630 SCREEN 1:COLOR 15,4,4:GOSUB 820:SP
RITES(0)=STRING$(7,255):ES=CHR$(27)
640 LOCATE 9,2:PRINT "モンタイルクセイ":A=12
650 FOR I=1 TO 10:IF I>R THEN NEXT ELSE
GET #2,I:LOCATE 0,12+I:GOSUB 800:NEXT
660 LOCATE 0,12:PRINT "No. モンタイ
クセイ":I=1:Y=0
670 LOCATE 0,4:PRINT "カソル:モンタク SPACE:ク
セイ ESC:メニョー":GOSUB 850:GOTO 710
680 S=STICK(0):IF INKEYS=CHR$(7) THEN G
OTO 60
690 IF S=1 THEN IF I>1 THEN I=I-1:IF Y>0
THEN Y=Y-1 ELSE GOSUB 780
700 IF S=5 THEN IF I<R THEN I=I+1:IF Y<R
THEN Y=Y+1 ELSE GOSUB 790
710 PUTSPRITE 0,(38,Y+8+105),2,0
720 IF STRIG(0) THEN GET #2,I ELSE 680
730 LOCATE 0,4:PRINT "モンタイル シュツタイ シ
マスカ"
740 LOCATE 8,6:PRINT AAS:LOCATE 0:INPUT
"モンタイ":AS:IF AS<"!" THEN 740
750 LOCATE 0,8:PRINT "コラエ シュツタイ シマスカ"
760 LOCATE 8,10:PRINT BBS:LOCATE 0:INPUT
"コラエ":BS:IF BS<"!" THEN 760
770 LSET AAS=AS:SET BBS=BS:PUT #2,I:LOC
ATE 0,13+Y:GOSUB 800:FOR J=4 TO 10:LOCAT
E 0,J:PRINT SPC(29):NEXT:GOTO 670
780 LOCATE 0,22:PRINT ES+"M":GET #2,I:LO
CATE 0,13:PRINT ES+"L":GOTO 800
790 LOCATE 0,13:PRINT ES+"M":GET #2,I:LO
CATE 0,22:GOTO 800
800 PRINTUSING"###:0:0":I;FNPS(AAS);FNPS
(BBS):RETURN
810 '-----サブメニュー
820 R=LOF(2)/40:IF N=0 THEN RETURN
830 IF R<1 THEN PRINT "モンタイ カ アリマス":P
RINT "メニョー キー MAKE ラ エラシマスカ?":FOR I=0
TO 4000:NEXT:RETURN 60 ELSE RETURN
840 Y=CSRIN:X=POS(0):LOCATE 0,Y:PRINT S
PC(29):LOCATE X,Y:RETURN
850 IF INKEYS<>" " THEN 850 ELSE RETURN
860 CLOSE:ON ERROR GOTO 0:END

```

スーパー Beginners' 講座

ビギナーズ

講座

第2回

超初心者

今回のスーパービギナーズ講座では、初心者のころにはだれでも迷路に入ってしまうエラーの特集だ。エラーと聞いてもわからないような人は、じっくり読もう

エラーとはなんだろう

MSXの画面に向かって、てきとうにキーをたたいてみると、ときたま「ピッ」という音がして、打ちこんでもいない文字が画面に現れたりする。

これがいわゆるエラーというやつで、表示されるメッセージはアルファベットの固まりだ。

このエラーというのは、いま与えた命令(BASIC)が、MSXに理解されていないという合図のようなものだ。

MSXはとてまじめなので、ちょっと命令のつづりを間違えたり、使い方を間違えると意味が通じないのだ。

みんなだって名前を間違えて呼ばれたら、本当に自分のことなんだろうかと疑問に思ったり、間違えるんじゃない/と文句をいいたくなんなりするだろう。

そんな意味がエラーにはあって、MSXにとって何が不満なのかが、このメッセージの内容でだいたい見当がつく。

じつは、このだいたいの部分がくせ者で、初心者はおろか、MSXをよくわかっている人でも迷路に迷いこませてしまう魔力があるのだ。

■エラーは親切だけど不親切

エラーはMSXの苦情を教えてくれる親切な機能なんだけど、ただエラーがでたからといって、そのメッセージの意味がわからなければ役に立たない。

そこで、代表的と思われるエラーをひとつ選んで右のページで紹介しているので、エラーとはどんなものかがまだよくわからない人は、先に読んでみるといいかもしれない。

エラーは確かに親切な機能なわけだが、そのために不親切だと思われる部分もある。

たとえば、ファンダムに掲載されているプログラムを打ちこんでRUNしたら、「Syntax error in x x」でエラーがでたでしょう。

わかりやすきうと「行x xで、BASICの命令を打ち間違えていますよ」となる。

もしこんな状況に担当が立たされたとしても、読者のみんなとやることはおなじだろう。

ともかく行x xのリストを表示させて、片っ端からミスを探すしかない。

エラーの不親切さのひとつには、だいたいどこへんにミスがあるかという情報はくれても、正確なミスの位置は教えてくれないことがあげられる。

それどころか、「~in x x」と示された行に、実際にミスがないことだってある。

エラーを嬌音みにしてはいけませんが、それでもエラーはミスがあることを教えてくれる、MSXの親切な機能には違いないうだろう。



おもなエラーとその横顔

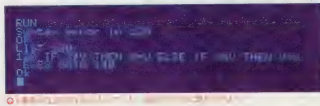
Syntax error

- エラーの意味
与えられた命令のつづりなどが間違っていて、意味が理解できない。
- よくでるパターン
単純な打ち間違いがいちばん多いので、あまり決まったパターンはない。ただ、起こりやすいところとしては、カッコの多い計算式の

部分や、命令が連続している部分で考えられる。

- てっとりばよい対策
かんたんな対策として、BASICの命令をしっかりと覚えること。または、プログラムを1文字ずつ、念入りに確認しながら打ちこんでいくことがいだろう。

シンタックス・エラー



Illegal function call

- エラーの意味
命令に使われているパラメータの指定や使い方が間違っている。
- よくでるパターン
おもに数値を使ってパラメータの指定をしているときによく発生するエラー。SCREENでスプライトを使ったり、テキストモ-

ードでグラフィック命令を使ったりするとお目にかかる。

- てっとりばよい対策
このエラーはそうかんたんにはいがない。エラーのでた行を調べても見つからないときは、その行で使われている変数をチェックしていけば見つかる率は高い。

イリーガル・ファンクション・コール



Out of DATA

- エラーの意味
READ命令で読みこめるデータがたりなかった。
- よくでるパターン
パターンは2つあって、ひとつはREAD命令が実行される回数が多すぎるとき。もうひとつはデータの打ちこみミスがあって、本当に

たりなくなっているときだ。

- てっとりばよい対策
それまでにREAD命令の使われているところをすべて調べよう。そのあとで、DATA文のところを調べて打ちこみミスがないか確認しよう。「,」と「,」を打ち間違えていることがよくあるぞ。

アウト・オブ・データ



Missing operand

- エラーの意味
指定しなくてはいけない必要なパラメータを指定していなかった。
- よくでるパターン
そのものズバリパラメータの指定を忘れている場合が多く、PRINT関係の命令やDATA文のぞくとほとんどの命令で「,」が終わ

りにつとこのエラーになったりもする。

- てっとりばよい対策
これはもう、BASICの命令をきちんと覚えていくしかない。このエラーがでるうちは、自分のBASICレベルはまだまだ低いんだと思ったほうがいだろう。

ミッシング・オペランド



Subscript out of range

- エラーの意味
配列の添字(通し番号のようなもの)が使える範囲を超えている。
- よくでるパターン
たいていは添字の部分に変数を使っている。この値が宣言した範囲を超えてしまう場合だろう。配列は宣言しなくても使えるが、その

ときは添字の最大数は10になっているので、覚えておこう。

- てっとりばよい対策
これもまずエラーのでた行を調べる。見つからなかったら、添字に使われている変数の値が、エラーがでたときいくつになっているか調べると発見がはい。

サブスクリプト・アウト・オブ・レンジ



Type mismatch

- エラーの意味
扱うデータのタイプが合っていないので、扱えない。
- よくでるパターン
たとえばA\$という変数に+1とやるとでたりする。ほとんどこれほど単純ではないが、関数のなかに関数が入っている部分なんか

によく見られるエラーだ。

- てっとりばよい対策
これもBASICを覚えるのがいばんいい方法なんだけど、覚えていてもとまでは。文字関数と数値関数がごちゃごちゃしている部分では、冷静に確認するようにしておく。

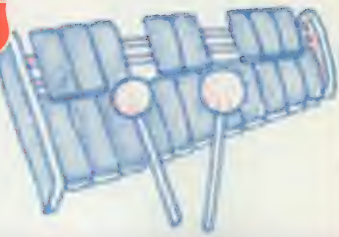
タイプ・ミスマッチ



●MOD命令の「\$」が付けられている。こんな感じのミスはよくあるので注意してほしい。

このページは    要 ですよ!

FM 音樂館



今回は、優秀な作品が揃ったんだけど、ちょっとリストが長くて全部で5作品になってしまった。でも、このくらい質が高いと選者も嬉しいです。そうそう、まとめて30曲も送って来る投稿者がけっこういるんです。曲のクオリティを上げ、5曲くらいに絞ったほうが採用確率は高いので、よろしくね。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い、長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなります。そのかわり、聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん、気に入ったら残りの行も打

ちこめばいいので、かなり使える
おまじないです。今回は、「汽
車」、「KONAMIC STAG
E#1」、「NEUROBEAT」、
「ストロベリー・フィールズ・フォー
エバー」の4曲に唱えておきます
ので、お試しあれ。

汽車

福岡県・GENの作品

「汽車汽車シュッポーシュッポー」という童謡がもとなんだけど、軽快かつ軽薄きわまりないお祭りディスコ・ビートにアレンジされてます。部分的にメ

ロディとユニゾンになるプラスのベース音や間奏の汽笛や蒸気の擬音がいいぞ。「どんなものでしょ」という作者の問い掛けに対する答は、「合格よ」。

```

20 CALL MUIIC(1;0,1,1,1,1,1,1)
30 CALL TRANSPSE(10)
40 CLEAR1000;DEFSTR A-H-P-T
50 T="T150";PLAYST2 T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
60 A="24V150A48C4C16R16CC.E16D16R16C<R
81L6AAGL8R16CD4.RB"
80 A2="E4E16R16ED.R16G.R16EFEDC16R16C16C
16C4"
90 A3="<G.L16G16AAG8RBGGGAALBG>C.C16<B>CD
4.R8"
90 A4="E4E16R16EGG.R16DR8E16F16EDC4.R8"
90 A5="39V151L4FEFFFEFF"
100 A6="L8FFFEFFFEFFFEFFFEFF"
110 B0="Q4V1106."B1="L4R1R2R4C"
120 B2="R1R2C16RB.C"
130 B3="R1C16R8.C8C9E"
140 C0="Q4V1106.C1="L4R1R2R4E"
150 C2="R1R2F16RB.E"

```

```

200 C3="R1R16R8.E8E8G"
210 00="04V1106" :I1="L4R1R2R4G"
220 D2="R1R2G16R8.G"
230 03="R1G16R8.G6G8"<C>
240 E1="012W13L8Q2O3CR8CR8C.E16D16R16C"<A
    .A16>CDDAA"
210 E2="EEE16E16EDR8GER8DD16D16CCAA16A1"
220 E3="EEC16R16C16C16EEG16R16G16G16R8E.
    E16ECDA"
230 E4="014V1201L8Q8FFFFGGGGQ4L64CDEFGFE
    CC8CDEFGFEDC8"
240 E5="014V1201L8EEEEGGGGQ4EL64FAGB>CDE
    FCB8FAGB>CDEF"
250 F="R8M8R8M8":G="H8M8H8M8":F1="V6A15
    "+F+F+G+H8M8H8C16C16"
260 F2=F+F+G+H8H16G16M8H16H16"
270 F3=F+G+H8M8H8M8H8M8H8H8S8"
280 F4=F+F+H8M8H8M8H8M8S16S16H8M8S16S16"
290 F="S8S8":F5=F+F+F+F+F+F+H16H16S8M8H1
    H16S8M8"
300 F6=F+H16M1H16S8S8S8M1H16M1H16S1:
    C8S1:C8M1C16M1B16S1C8B1:C8S1:C8M1C16M1B
    16"
310 P1="S8M200L8CCCCCCCCCCCCCCC16R16C16C
    16"
320 P="M200C0CM70CC":P2S=P+S+P+S+P+S+M200C
    M700CL16CC"
330 P3=P+P+R8M200CM700CCM200CL16C700C0
    8CC"
340 P4="V10L8":FORI=0T07:P4=P4+C.R.16":N
    EXT
350 P5="V10L16":FORI=0T015:P5=P5+C.R.32":
    NEXT
360 SOUND7,177:SOUND6>25
370 POKE&HFA2+16*6,12
380 PLAY#2,"",80,C0,D0,"",",",",",P1,"05V1
    0","05V10"
390 PLAY#2,"",B1,C1,01,"",",",",F1,P1,B1,C1
400 PLAY#2,"",B2,C2,D2,E4,"",",",F5,P2,B2,C2
410 PLAY#2,"",B3,C3,D3,E5,"",",",F6,P2,B3,C3
420 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,A1,F1,P1,B1,C1

```



```

20 CALLMUS(C,(0,1,1,1,1,1,1,1,1))
30 A5="G4&L8AG4&E2,G4&G4AG4&E2,"
35 A25="D2D4<B2,>C2C4<G2,"
40 A35="A2A4<C4,<B8A4G4,G4AG4E2,"
45 A45="D2D4F4<B4,>B4C4E2,E2R4,"
50 A55="L4C4FEG,F8D0C2,&C2R2,"
70 B15="R8G4,L8AG4E2,<G4AG4E2&E"
80 B25="R0D2D4<B2,>C2C4<G2&E"
90 B35="R8A2A4<C4,<B8A4G4,A8G4E2&E"
100 B45="R8D2D4F4,<B4C4E2,E2R8"
110 B55="R8L4C4FEG,F8D0C2,&C4"
120 C15="L8E4,F4E4C2,E4,F4E4C2,"
130 C25="F2F4F2,E2E4E2,"
140 C35="F2F4A4,G4F4E4,F4E4C2,"
150 C45="G2G4G4,G4B4E2,G2R4"
160 C55="L4EEC4,G8F8C2,&C4"
170 D15="C.C.",D25="G.G.",D35="F.F.",
180 PLAY#2,"T963V31506","T963V806","T96
3V1106","T9633V9L203"
190 PLAY#2,A15,B15,C15,D15,D15
200 PLAY#2,A25,B25,C25,D25,D15
210 PLAY#2,A35,B35,C35,D35,D15
220 PLAY#2,A35,B35,C35,D35,D15
230 PLAY#2,A45,B45,C45,D25,D15
240 PLAY#2,A55,B55,C55,"C.G.">D15
250 GOTTO190

```

NEUROBEAT

埼玉県・GAN☆Pの作品

GAN☆Pの2作目はリズムにパンチの効いた32ビートの「NEUROBEAT」。ベースドラムが細かいのが特徴です。パーカッシーなシンセ音がカッ

コイイなあ。こういうのを聴い
ちゃうと「FM音源だからこれ
はムリ」なんていういいわけが
できなくなっちゃう。ハウスも
のに挑戦してみてほしいな。

```

20 CALL eurobeat
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR2000
30 (Composed by GANP
40 DMAX(15):FORS=0T015:READ$A:AX(S)=VAL
("BHT"+$S):NEXT S:CALL VICECOPY(AX,@B3)
50 DATA 4F56.4349.2D45.2B4E,0,1A,0,0,5A2
1,32D3,0,0,0B42,A7E6,0,0
60 DEFSTR=W: SOUND7,@B100001:SOUND6,1:T=
"1150":PLAY2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
70 PLAY3,"@03L16V11<C>","@0Y33,32Q4L8V">
,"@0Y73,32Q4L8V7">,"@0Y35,32Q5L8V9">,"<
@0Y35,32Q5L8V7">","@016L16V506">),"V2@A18"
,"L3Z$0","L3ZV13"
80 POKE$HFA4C,30:POKE$HFA60,34
90 MML DATA
100 A="G8"GGGR16G<G>D->D-R16CR16<B-R16F<
G8"GGGR16GFGR16B-R16G8.<G6">A1=A+A
110 A2=">D8">D8.<D8">D8<D8">D8<D8">D8<C<C8C8<
<B->B8<B->A4A<A8">
120 A3="G8">G8<G8">B8<B->B8<C8<C8<D8<D->D->D->
D8<D8<D8<F8">F8<F8">F#G<
130 A4="G6G6G632G32G32G32G6G6G6">F8<G6">6<
G6G6G632G32G32G32G6G6G6">F8<G6">G<
140 B4="G3G16B8B->A4A6R4.>D>D.">G16G62.>0B8
->4<C4<.">B1=">36GR4.">B4="B4">B4="R2">B4="
150 B2=">16DR16DR8DR16DR16DR16DR16DR16DDCC
R16CR16B<B->4A4">

```

```

160 B3="R8R8B-R8>CR8D-R8DDDQ7F16R16F16R
161 16F16R16F#16616Q4<
162 C4="Q3R16Q2...&6F4E4DR4,Q3R16>D->.<G2
163 .86F4G4<C1="86Q4R...&C4=C4R32">C4
164 C2="L16AR16ARBAR16AR16AAR16AR16AAGGR
165 16GLR16F4E4"
166 C13="R8DR8FR8GR8A-R8AAA>7C16R16C16R1
167 6C16R16C#16D16Q4"
168 D1="D16R16C16R16C16B-16G16R16>C.<B-1
169 R16G16F16R16G.B->G2B>C.D-<C.R-4G4F>D-8.1
170 <G2&G16>
171 D13="G4B-4>C4D-4D2F4F16G&G32">
172 D5="16GFGGGGFGGGGGFGGGGFGGGFGAGB->
173 CB<B-AFL24AGB>X-CD-D.8DCCD<B-L3Q27C<B-A
174 G016F16FD20"
175 D35 D6="F68.F68.F68-F68.F68-F68.F68-F68-F68-F68
176 F68-F68-F68-F68-F68-F68-F68-F68-F68-F68-F68-F68
177 <GR16>G68.L24>DQ16>C<B-A<B-AFL8G26"
178 E4="E1="R32">D1:E3="R32">D3:E5="R32">D5:
179 E6="R32">D6
180 F55 F1="GFGB-FGFG-C1F6F1D-><GFG.D>GFGD-><G
181 FG><C>GFGB-AGFG">F1=F1F1F1
182 R3="H832HB32B832B816H1M:8B32B32B16
183 H6B32B32B32B8BH1:888">R1=R+R+R+R+
184 R2="H81:8B32B32B32B32BH1.8.HM:8B32B32B32
185 B32BH1:8HM1:16HM:8B32B32B32B32BH1:8HM1:8B32B32
186 B32B32R+R:R+R+R+R+
187 P2="M208CC16CCM3400C8M208C16C16CB8C16
188 CCM3400C8M208CCCC">P1=P+P+P+P:P3=P+P
189 P2="M3400C16C16M208CCCCC16M3400C8CB8C
190 16M208CCCCCM3400C16C16"
191 Q0="R1>CR32>CR16,>CR32>CR16,>CR32>CR3
192 2>CR32>CR32>CR32>CR32R">Q1=Q+Q
193 110 Play
194 320 PLAY2,"",>"R2B-4>C4<",">R2F4G4","",>
195 R1,P,2
196 330 PLAY#2,A1:B1,C1,"",>,"",>R1,P1,Q1
197 340 FORX=1TO2
198 350 PLAY#2,A2:B2,C2,"",>,"",>R2,P2
199 360 FORY=1TOX
200 370 PLAY#2,A1:B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,Q1
201 380 PLAY#2,A1:B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,Q1
202 390 NEXT
203 400 PLAY#2,A3:B3,C3,D3,E3,"",>R3,P3
204 410 IFX=2THENNEXT:GOTO440
205 420 PLAY#2,A1:B4,C4,"",>,"",>R1,P1,Q1
206 430 NEXT
207 440 PLAY#2,A1:B4,C4,D5:E5,F1,R1,P1,Q1
208 450 PLAY#2,A1:B1,C1,D6:E6,F1,R1,P1,Q1
209 460 PLAY#2,A4,"R1.B-4A4",">R1.F4E4","",>
210 R3,P3
211 470 GOTO330

```

確認用データ(使い方は54ページ)

10>D00	20>ja55	30>12A8	40>im20
50>R070	60>8TP8	70>ME2	80>im20
90>Yp4A	100>Xv1B	110>1208	120>HfX8
130>4C0b	140>inIn	150>A1M8	160>WpB
170>T1p0	180>CLJ0	190>1001	200>PRV0
230>0q60	240>Hm61	250>1B07	260>F4R2
280>A100	290>XrR0	300>CM01	310>h41
340>S6B0	350>jq10	360>CN36	370>UGB2
380>N1U0	390>Ec08	400>U750	410>jaB8
430>D107	440>D107	450>B240	460>Bj88
490>H110	500>QVC0	510>B240	520>G70
550>T670	560>QVC0	570>B240	

今年もやって来たぞ！ ゲームバトル・キャンペーン

年末年始ともなれば、特別の企画でリンクスは大にぎわい。今年もどんと用意されているという。



毎年のようにやってくる年末年始。まあ、あたりまえの話なのだけど、この時期にはなんやかやと特別の企画がどこでも行われている。もちろん、リンクスだって例外にもれない。では、具体的にリンクスでは何をやる予定なのか、ここぞこしお話ししようと思う。こちゃこちゃ読むのがめんどろな人は右にある表を参照してもらうとして、とりあえずさきにくに表にはないキャンペーンについて、話しておく。

まず、いちばんウリなのがリンクスに入っていない人を対象にしたキャンペーン。またまたリンクスへアクセスするためのモテムのプレゼントである。これは、広告などに詳しいことが載るそうなのでそっちを参照してほしい。

つぎに、すこしまえにも紹介したテーブルトークの第2弾が登場する。かんたんにいうと、編集が中心になって参加者全員の細かい状況を作り出して物語を進めるゲームだ。前回はあまなつ高校を部隊にしたハチャメチャな内容のものだったけど、今回は「魔術師・妖精学校」というもの。やっぱり身近な学校が舞台だ。変わっているのは妖精学校という点。この詳細は12月に発売になるディスクステーション20号に載っているというので、気になる人はそっちをのぞいてみてね。

さて、まだまだあるぞ。ターボRのコーナーが新設されるの

たそうだ。ターボRを手に入れたはいけど、ちょっとしたことがわからない。こうしたおもしろい、といった情報交換しようというコーナーだ。自作のプログラムを提供したり、PCMのプログラムの交換を呼びかけてみたり、利用方法はいろいろ考えられるね。編集部でもターボRを使っているけど、PCMで遊ぶにはデジトークツールでやるのがかんたんでもおもしろい。でも、使えないでいるかどうか不安でもある。そのへんを意見交換できたいいな、と思う。それに、ターボRはどのこでもすこし人気なので、いまどこに行けば手に入るか、とうとうこもぜひ知らせしてほしい気がする。こうやって考えているうちに、ターボRのコーナーって、おもしろそうだと思うかな。そうそう、このゲームが高速モードで走らせたときどうなるか、なんていう情報も必要だね。また、完全上位コン

パチだけど、場合によってはMSX2のものでも動かないことがあるはずだから、それについての情報交換なんか、とても有効だ。みんなで、盛りあけてい

ってほしい。というわけで、ほかには恒例の大名その「ミッドナイトラリー」など、たくさんある。ぜひ、楽しんでね！

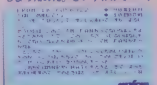
進・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報	
12/16, 18, 24, 31	●チャットイベント「おーい、パルスくん」 Bam/ネットのコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。10日「オレがせりります」/17日「1990年楽しかったことベスト10」/24日「IDなしの仮面クリスマスパーティ」/31日「紅白歌合戦をぶっ飛ばせ！ クイズ大会」
12/11, 18, 25	●「ミッドナイトラリー」チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーラム（自分専用の便せん）をプレゼント。
1/1	●「新春ミッドナイトラリー」 ザ・リンクスの恒例の年越しラリー大会。31日の深夜に集まって、1月1日の午前0時になったらスタート。今年はどんなことになるのかな……
1/1~5	●「ヴィジュアルクイズ」 デタラシくした画面を見て、それがいったい何なのかを当ててほしい。1日から5日まで、その画面をダウンロードし、それを、自分のディスクにセーブしてから答えるわけだ。ひつじとか、正月にちなんだものだろうか。いまから楽しみだね。
1/2	●お正月ゲームタイムハーゲン お正月にはお正月がつきもの。今年のリンクスからのお正月とは何か？ お楽しみに！
1/7	●ネットワーク新年大会 新春スペシャルダービーゲーム大会。勝つのはどの羊(？)か？

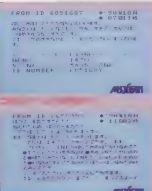
MSX-FAN-NET

●めいおう星通信●

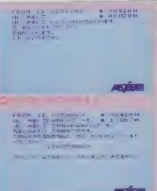
今月は編集部のつごて、めいおう星通信をのぞいた期間が短い。だから紹介する人の数もすくなくってしまったのだ。というわけで……



○学校でなにを勉強？ なにかのしるし



○勉強がしんどいからいなかの人の家へ



○インターネットにいいところがある？



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区丸太町御池上ル
二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

てんとうはんばい

店頭販売 開始記念

記念価格

2,980円
14・15型用

販売店

- 有名デパート ● 玩具店(おもちゃ屋)
- ファミコンショップ ● 有名家電量販店
- 大型書店 など一部地域で、販売いたします。



テレビゲーム から目を守る

記念価格
2,980円
14・15型用

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を使用しておりますので、品質は保証いたします。

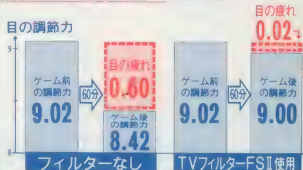
★ギラギラやチラツキがなくなり、
目がチカチカしない!! 疲れしない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れにくい。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定
目のピントを合わせる力をことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、目の疲れの度合いがわかります。ゲームを60分連続して行った場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る、投目を果たします。(被験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れにくい!!

このフィルターだけは金のムダに思いました。現物が手に入るまで待つことができませんでした。それで、しかたなく注文してみたらどうであろうか? 目はまったく「原來的に文字もくっきりとよく見える/原來的にはなんともおろかだたのか?」と、くやまれる。しかし、ぼくはフィルターを送ってくれたサンクスレストさんに感謝せねばならない。今後はすばらしいパソコン人生を贈ってくれたのだから……。

中学1年生・小学5年生・小学2年生の3人の男の子がいます。TVゲームが大好きで時間を忘れるほど熱中しています。中1の平は、視力が2か3.0.9に落ちてしまったので、TVフィルターのことを雑誌で知って買って使いました。夏休み中、ほとんど毎日のようにゲームをやっていたが、視力は全く悪くなりませんでした。目が疲れないうので、使ってよかったと思っています。

※サンクスレストの製品は、眼科医の監修のもとで開発されています。

おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

大型フィルターも、店頭販売いたしておりませんので、おハガキ・お電話でお申し込みください。

41円	サンクスレスト	〒577-0001 柏太 西国寺1-9-6 大阪 西国寺1-9-6 大阪 西国寺1-9-6	22・23型用⇒5,980円 24・25型用⇒6,480円 26・27型用⇒6,980円 28・29型用⇒7,480円
-----	---------	---	--

商品到着後10日以内に、商品代金十消費税十送料600円を、同封の払込み用紙で郵保でお送りください。返品の場合、送料は自己負担をお願いいたします。

●電話注文 ☎06(303)4152 ●サンクスレスト

掲載ソフト30本の プレゼントつき!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんにより充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

① 回答していただいた方のなかから抽選で30名(各「今月号」に「今月号」で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは1月4日必着。当番者の発表は2月8日発売の本誌3月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2つ以上持っている場合は増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- 1 MSX
- 2 MSX2
- 3 MSX2+
- 4 MSXturboR
- 5 持っていない

② 今後、MSXturboRを買い予定はありますか(1)で④以外の人のみ答えてください。

- 1 もうすぐ買う予定
- 2 検討している
- 3 買つもりはない
- 4 次の周辺機器を持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ① ジョイスティック(ジョイカード)
- ② データドライブ(外付)
- ③ データドライブ(内蔵型)
- ④ プリンタ
- ⑤ データレコーダ(オーディオ用を採用している場合も含む)
- ⑥ アナログRGBディスプレイ
- ⑦ モデム
- ⑧ マウス
- ⑨ 持っていない

⑩ ハンマ・プランタ ⑪ その他(親類的に記入してください)

⑪ また、何か周辺機器を希望する予定がありますか。ハイ、イデで答えてください。あるとすればそれは何ですか。⑬の番号でお答えください。

MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで

番号で記入してください。

- ① ゲーム ② プログラミング ③ パソコン通信 ④ グループ ⑤ CD-ROM ⑥ データ編集 ⑦ コンピュータミュージック ⑧ ビジネス ⑨ 学習 ⑩ その他
- ⑫ 表1のソフトのなかで次に読むおとってしているゲームを1つだけ番号で答えてください。
- ⑬ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。
- ⑭ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。
- ⑮ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑯ あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

- ① ファミコン ② セガマークIII系 ③ メガドライブ ④ PCエンジン ⑤ PC88系 ⑥ PC88系(PC-88も含む) ⑦ FM7 ⑧ 1/4系 ⑨ X1系 ⑩ ゲームボーイ ⑪ その他(具体的に記入)
- ⑰ どれも持っていない
- ⑱ あなたの読むだんく読む雑誌を表3のうから3つまで番号で答えてください。

⑲ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ① 立体3面ならべ ② 名さでATTACK ③ PALMAN ④ 秋夜 ⑤ SABOTEN ⑥ ベーゲーム ⑦ MABE ⑧ SOLID JUMP ⑨ さんねる おふし ⑩ JIG-GPJZ ⑪ YOU-F-VADER ⑫ 業務用、ファミコン、PC88/88などの他機種から、今後移植してほしいゲームソフトを3つまで、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。



Kunster!

プレゼントリスト

はいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)

No.	プレゼントゲーム名
1	コナミス
2	ワイザード3
3	銀河英雄伝説II
4	スラムダンク
5	1-1連射器
6	ファミコンランドII
7	パルメダス
8	電脳学園III
9	DPS 5G
10	ディクスタレーション20号

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	1人1人 SODEP エミラル・ドラゴン
3	FAN SODEP パルメダス
4	FAN SODEP テイルス・オブ・アタック
5	FAN ATTACK サークルII
6	FAN ATTACK シードオブドラゴン
7	FAN STRATEGY
8	BASICテクニック
9	FM7
10	ファンタジーゲームプログラム
11	ファンタジーファンタジーファンタジー
12	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
13	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
14	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
15	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
16	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
17	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
18	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
19	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
20	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
21	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
22	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
23	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
24	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
25	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
26	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
27	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
28	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
29	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー
30	ファンタジーファンタジーファンタジーファンタジー

〈表3〉雑誌

1	ファミコン
2	ゲーム
3	ゲーム
4	ゲーム
5	ゲーム
6	ゲーム
7	ゲーム
8	ゲーム
9	ゲーム
10	ゲーム
11	ゲーム
12	ゲーム
13	ゲーム
14	ゲーム
15	ゲーム
16	ゲーム
17	ゲーム
18	ゲーム
19	ゲーム
20	ゲーム

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	おもしろい
2	おもしろい
3	おもしろい
4	おもしろい
5	おもしろい
6	おもしろい
7	おもしろい
8	おもしろい
9	おもしろい
10	おもしろい
11	おもしろい
12	おもしろい
13	おもしろい
14	おもしろい
15	おもしろい
16	おもしろい
17	おもしろい
18	おもしろい
19	おもしろい
20	おもしろい
21	おもしろい
22	おもしろい
23	おもしろい
24	おもしろい
25	おもしろい
26	おもしろい
27	おもしろい
28	おもしろい
29	おもしろい
30	おもしろい

Dragon Slayer[®]

The Legend Of Heroes

ゲイル

ソニア

リュナン

ロー

セリオス

ディーナ

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX2 MSX2+ 版

MSX2+
VRAM128K

■RAM8K・VRAM128K以上 ■FM音源2HD
■FM PAC対応 ■シミュレーション対応
■MSX2+ ■1.5・2DD 54KHD
■定価 ¥8,700(税別)

- MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
- FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
- セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●CIBは、ソフトの著作権です。

好評発売中

Falcom
キャラクター
ショップ
OPEN!

キャラクターグッズはもちろん、CD・書籍・コミックまでなんでも揃う、ファルコム・ショップ。誰よりも早く、新製品を手に入れよう。

●リアラスタンブ

●カードケース

●キーホルダー

●テレカ

●バッチ

●ポストカード

●下敷

●卓上カレンダー

新イメージ グリーンと白く
なってOPEN! 地下が
バチンコ屋さんのビルだ。

旧ファルコムショップ

代々木25号館

ドール

ファーストキッズ

代々木ゼミ

JR代々木

ファルコム・ショップ 代々木

〒106 東京都新宿区代々木1-37-2 ショーエイビル2F

Falcom[®]

SHIN FALCON INCORPORATION

〒100 東京都千代田区西船場2-1-10 船場ビル2F (03) 5561-2711

年 に 1 度 の ス

豪華
特典付

完全限定盤

こなみすぺむゆる 千両箱

Disc 1 VOCAL

「スナッチャーのテーマ」他
ボーカルアレンジ5曲収録/
シンガー: SAORI、畑亜貴、ツインビー、さいとうみわこ、なぞなぞ鈴木

Disc 2 ゲームボーイ・アレンジ

CMでおなじみ「K-BOYSのテーマ」を含む
ゲームボーイ・アレンジ5曲収録/
アレンジャー: 榎田元一、大木雄司、なぞなぞ鈴木



榎田元一

ゲームボーイは任天堂の登録商標です

最新コンパチLDプレイヤーが
当たる!!

こなみ「千両箱」平成三年版に入ってい
るアンケートにお答えの中から抽選
で3名様に当たります。



三洋電機のコンパチブル
レーザーディスクプレイヤー **JET TURN**
LV-P7(GR)

- ジェットターン両面連続自動再生 //
- CD、CDV、LD、VSD、
全て再生OK //
- 多彩なカラオケ機
能等、最新機能を
搭載 //

キングからCGVシリーズ

(コンピューター・ゲーム・ビデオ)

堂々登場!! 平成3年元旦
2タイトル同時発売!

ペシヤルプレゼント

みゆ〜びつく



ゲームミュージックの宝庫

キング OF MUSIC シリーズ

© KONAMI

平成三年版

12月21日発売

KICA-5000 (FM2音源・VSD16)

税込 ¥6,800

Disc 3 オリジナル・ゲーム・サントラ

スーパーファミコン第一弾「グラディウスIII」+AC版人気ゲーム
オリジナル・サントラ全曲収録：グラディウスIII、T.M.N.T. より

VSD. めぐびんのTV-CM探偵団 (ビデオ・シンクレティクス)

絵の出るCD“VSD”で人気CMをめぐびんが7作紹介します！

「ほくらキュラくん」「MA・DA・RA」他

'91コナミ卓上カレンダー&カーステッカー

人気作のイラスト、ロゴを集めたファンにとって
なくてはならない実用品グッズ！

スーパーファミコン はりたまの曲付CD

グラディウスIII

あの超難解アーケードゲーム「グラディウスIII」
が遂に完全ビデオ化！1周60分以上、10ステージ
にも及ぶこのゲームをノーマスで完全クリア。さら
に2周目のハイレイトシーンもバッチリ収録。
正に一生涯のビデオと言えよう。

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録！
VHSのみ・KIVE-12 税込 ¥6,500 カラー・STEREO/70分



パロディウスだ！

名作グラディウスをパロディ化した超お笑いゲ
ーム「パロディウスだ！」がビデオになってしま
いました。発狂するほどの弾数の中をスイスイす
り抜けるプレイヤーのテクにはただ呆れるばかり。
家宝として「パロディウスだ！」をぜひあなたのお
手元に！

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録！
VHSのみ・KIVE-11 税込 ¥4,000 カラー・STEREO/50分



● 野球の監督として、数々の「筋書きのないドラマ」を演じた、「野球道II」が大幅に「ワーアップ」して「野球道II」とりMSX2版に登場だ!!
● 前作同様、監督となってベンチ内を戦う。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグラウンド画面切替方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート、新人選手の獲得、コーチ人事、監督解任後には(監督退任モード)などその他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

● FM音源/FM PAC対応 ● ジョイスティック対応

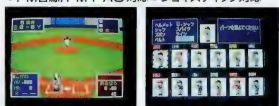


Super Baseball Simulation

野球道II

● FM音源/FM PAC対応 ● ジョイスティック対応

● FM音源/FM PAC対応 ● ジョイスティック対応



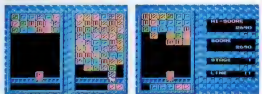
MSX2 / MSX2+ ▶ ¥8,000 (税別)

■企画/開発: 日本クワート P561 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL 0729-96-1956

PALMEDES

同じ目が出れば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。

すばやいやサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに「パルメデス」の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。どちららともよろしくございますか? てな感じで、スリルと迫力、楽しんでやおう!



MSX2 / MSX2+ ▶ ¥4,900 (税別)

■企画/開発: 徳ホットビ



ファミコンゲームボーイで大人気の
パズルゲームMSX2に新登場!!
自分のサイコロの目を操作して、
上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!

ブラザー工業株式会社

住所: 東京都目黒区
〒421 名古屋南地区役所 2F 2号
名古屋南地区役所
〒421 名古屋南地区役所 2F 2号
東京営業所 03-274-6816
大阪営業所 06-252-4234

※本ゲームはファミコンソフトで動作します。
動作環境は以下のとおりです。詳しくはパッケージの
裏面に記載されています。



打ちこまないですぐ遊べる!
50倍楽しめる!!

ファンダムライブラリー

いろんなジャンルのゲームが何と50本/あの「ファンダムライブラリー」のフロッピーディスク版が、今度からは、TAKERUオリジナルで登場です。
ただひたすら遊びまくるのもよし、プログラムを自分好みに改造するのもよし。
本は書店で、ディスクはTAKERUで、両方そろえて活用しよう!!

12月14日発売

今後、タケルのみで発売になります!

MSX2 / MSX2+ ▶ ¥2,800 (税別)

■企画/開発: 徳蘭書店 インターメディア

エメラルド ドラゴン

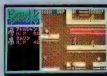
旅立つ者への祈り

暗雲をつらぬく角笛の音、今次元を越える。



数々のパワーアップを重ね、
X68000版、MSX2版、ここに登場!!

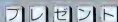
すべてにおいて卓越したゲームデザイン。
感性をセンシティブに魅了するビジュアル&ミュージック。



(これはMSXの画面です)

X68000版	ディスク6枚組	¥9,800	総発売中/
MSX2版	ディスク4枚組	¥8,800	12月中旬新発売!

1ドライブ対応、FM音源対応、漢字ROM不要



只今キャンペーン期間中に付、エメラルドドラゴンX68000版、MSX2版のソフトに同封のアンケートはがきをご返送の方の中から、抽選で100名様にグローティア特製エメラルドドラゴンミニカレンダープレゼント中(1991年2月28日消印有効)。

★新作情報★ 「ヴェインドリーム」

要に飛躍したRPGデザイン/ビジュアル、テクニカル、相談コマン、戦闘モード……すべての内容がわたりつくり充実
PC-98版、PC-88版、1991年3月発売予定に向けて開発進行中/乞うご期待!! ティスク枚数、価格も未定です

★スタッフ募集★

1.履歴書 2.経歴書 3.作品等 以上3点を郵送して下さい。賞額選考の上、面接日をご連絡いたします。尚、応募書類・作品等はご返却いたしません。

GROUPE

制作・販売 株式会社グローティア

〒167 東京都杉並区狹路4-20-12 エクセレンス・T1F TEL.03(220)5226

お知らせ エメラルドドラゴンX68000版、MSX2版はクローティアより発売いたします。尚、PC-98版、PC-88版は引き続きバショウハウスにて発売中です。表示価格には消費税を含みません

通信販売ご希望の方は、現金書留で料金と商品名 機種名 住所 氏名 電話番号を明記の上、当社までお送り下さい

ゲームバトル'90~'91キャンペーン.....'90.11.1~'91.1.31

THE LINKS専用モテムプレゼント!

MSXプログラム600本が キミのものに!



この冬、ザ・リンクスネットワークでは、

MSXのゲームプログラム600タイトルを用意して、
キミたちのアクセスを待っている。

MSXのソフト・コレクション充実を希望するキミなら、
もう考えている時間はないぞ!

ウォーミングアップなんていらない。

キミも、ゲームバトルに参加してみないか。

THE LINKSネットワークへ入会して ゲームバトルしよう!

*****スタート'90.12.20~'91.1.10*****

メーカーソフト[100タイトル].....480円より
ユーザーソフト[600タイトル].....アクセス料
ネットワークゲーム.....400円
ネットワークRPG.....アクセス料

以上のゲームソフトがTHE LINKSの会員になると購入できるといううれしい
キャンペーンなのでキミがこのゲームソフトを手に入れ、ゲームバトルするには.....

3000円(月間基本料金500円の6ヵ月分)の基本料金を払ってTHE
LINKSの会員になる。今なら、入会金と年会費をサービスの土、
毎月100名様にTHE LINKS専用モテム(NGA II)をプレゼントノ
さあ、このページの資料請求券を官製ハガキに貼付の上、THE
LINKSまで送ろう。入会案内資料がキミのところに届けば、ゲーム
バトル準備OK!

お問い合わせ先.....0120-251-063

日本テレネット株式会社

〒504京都市中京区烏丸御池上ル二条駅前ナショナルビル3F
ザ・リンクス事務局

資料請求券を官製ハガキに貼付の上、THE LINKSまで(1991年1月末日印刷有効)送ってください。
折り返し、ご入会案内資料をお送りいたします。②

入会案内資料
MST-1

名探偵 ホームズ 大全集

宮崎駿が手がけた
傑作TVシリーズ
全26話を
ノーカット完全収録!!

価格 税別 税別 税別 税別	LD7枚組	税込	¥52600
	<small>TKLD 50023</small> カラー 全630分(予定) モノラル CLV	税抜	¥51068
	VHS 7本組	税込	¥83600
	<small>TKVD 60119</small> カラー 全630分(予定) モノラル	税抜	¥86108

©1989RAI・東京ムービー新社



'91 1/1 発売

本屋さんで大人気の
TOKUMAアニメビデオは
はないちもんめ

11/21 発売

初回限定 全3巻セット
¥26400(税別) ¥27192(税込) 税別
VHS カラー 1巻 ¥10000(税別) ¥10500(税込)
2巻 ¥10000(税別) ¥10500(税込)
3巻 ¥10000(税別) ¥10500(税込)

©毎日新聞社・徳間書店

第1巻

のぼるこやまねこ ● 猫の式の鳥

第2巻

さんまーち ● みななとってとち

第3巻

おにぎり ● おにぎりの目

MSX・FANの既刊、新刊ご案内

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー ⑧

定価880円(税込)

お待たせ / ついにファンダムライブラリー⑧が発売になった。
Mファンでもっとも人気の高いプログラムのページを集めて1冊の
保存本に。今回は、1980年5月号~10月号で掲載したゲーム・



プログラムのなか
から50本を厳選し
て掲載。そのほか
サウンドとビジュ
アルのミニアート
「AVフォーラム」
やVRAM関係の
記事を再構成した
ページも見逃せな
い。プログラムの
初心者から、マシ
ン語を愛する人
まで、プログラ
ム・ファンのため
のライブラリーノ

エルフ美少女アルバム

定価1,380円(税込)・12月11日発売予定

美少女ソフトの大御所エルフから発売になった全ゲームにスポッ
トを当てた、エルフファンのための愛蔵本。ゲームのなかに登場
する200名におよぶ女の子を集めた名鑑は圧巻だ。大ヒット作の
「ドラゴン・ナイト」や最新作の「ドラゴン・ナイトII」のダンジョン
マップや秘蔵の原画も特別収録。また、エルフの名作の紹介ももち



ろんある。さらに、エルフ
へ潜入したレポートやイン
タビュー記事は、ひとあじ
違ったエルフがのぞける。
そして、おまけは注目のお
とし。これでキミもエルフ
の美少女に大接近だ。18歳
以下の人は、その年に成長
するまで絶対に開いてはい
けないというわくわくの
企画だ。また、ポリスター
から発売になったCDの裏
話もこっそり教えてしまお
う。とにかくエルフにとっ
ぷりはまれる本なのだ。

ゲーム十字軍Vol.3

定価980円(税込)

月刊MSX・FANこと本誌で好評連載中のMSXゲームのウル
技を集めた「ゲーム十字軍」を1冊にまとめた本。1年に1冊作っ
て、今年で3年目。3冊目がこの10月に発売になったばかり。過
去1年に発売になったゲームを中心に不滅の名作ソフトに関して
のヒントや攻略、マップなどを圧縮して収録。ゲームにすこしで

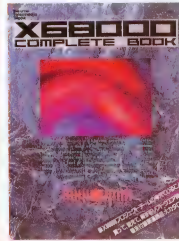


もつまっている人におすす
めだ。さらに、いろんなゲ
ームに登場する美少女を集
めた桃色図鑑もおいしいと
ころ。また、シミュレーシ
ョンゲームの攻略記事を集
めたストラテジーのページ
もある。巻末にゲーム・ミ
ュージックのリストがつい
て、ゲームすくし、という
わけなのだ。ゲームを買っ
たけど、最後まで行けなく
もったいないな、くやし
いな、と思っている人にと
くに買ってほしいな。

X68000 COMPLETE BOOK

定価1,200円(税込)

シャープのX68000のファンのための愛蔵本。目玉の記事は
新X68000企画部隊への直撃インタビュー。来年の春にはど
んなマシンが登場するか、注目の話がいっぱい。もちろん新機



種のX68000SUPER
HDや付属のSX-WINDOW
についての特集記事もある。
そして、市販のパッケージ
ソフトを全部網羅している
ところがすごい。ゲーム、
アプリケーション、ユーテ
ィリティ、ツールと何でも
ある。さらにパソコン通信
で手に入るフリーウェアの
紹介も見逃せない。カラー
ページも半分以上使って、
見せる見せる。ユーザー
以外の人も見ていて楽しくな
る本。

お求めはお近くの本屋さんへ

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231

徳間書店

MSX

でパソコン通信
したい人のページ

パソコン通信

はじめ
の一步

第②回



NIFTY-Serveを使ってみよう

今回は、全国各地にたくさんあるパソコン通信のネットのなかでも、その大きさと情報の豊かさでは定評のあるネット、NIFTY-Serveを例にして、パソコン通信を実際に使ってみることにしたのだ。

大手ネットのNIFTY-Serveに 入会してみよう

まずは本屋さんでパソコンショップへ行こう

NIFTY-Serveへの入会は、本屋さんやパソコンショップに行って、入会手続きに必要なエヌ・アイ・エフ発行のメンバーズバックかファミリーバック、あるいはイントロバックを手に入れることから始まります。

イントロバックはNIFTY-Serveについて解説した本にもついていますし、汎用モデムを買うと、イントロバックが付いてくるものもありますのでお店の人に聞いてください。

メンバーズバックはNIFTY-Serveの操作マニュアルと、さらにいくつかの無料使用権がつけられている入会用のバックです。無料サービスの金額は、メンバーズバックの値段によって変わります。

バックには、NIFTY-Serveにはじめて接続する人のためのSerial NumberとAgreement Numberが入っています。ほかにも、NIFTY-Serveの会員規約と全国各地からNIFTY-Serveを利

用するためのアクセスポイントの電話番号が載せられています。まずは、バックに書かれているNIFTY-Serveの会員規約をよく読んで内容を理解してください。会員規約はNIFTY-Serveを利用する人が守る最低限のルールです。

さて、バックを手に入れたら、いよいよ実際にNIFTY-Serveを利用してみることにします。バックの内容を理解できなかったら、先月号のこのコーナーを見てパソコンとモデム、通信ソフトの設定を確認してください。

準備が整ったら、パソコンからアクセスポイントに電話をかけます。MSX専用モデムカートリッジのFS-CM1を使って、ここでもニタの音量をすこし上げておきましょう。回線が接続されると、ピーという発振音がします。

音が止まったあと、いちど真っ暗な画面になりますが、これはMSXがつぎの入力を持っているのです。

メンバーズバック



○入会に必要な物がファンバックで5000円

イントロバック付きの本

NIFTY-Serve 徹底活用マニュアル '91

ビジュアル・ネットワークの活用とバックアップの徹底



○NIFTY-Serveの活用方法が書かれている

○BJ出版局発行 2333年 2月



イントロパックの番号で即入会

さて、NIFTY-Serveを利用するときによく使われているのが、FENIOS-ROAD 1という回線です。便利なので、今回はこれを基本に説明していきます。うまく接続できたら、

1.00+と入力します。すると画面に、COM か CONNECTと表示されます。そのほかの文字が表示された場合はもう1回電話をかけなおしてください。接続できたらその次の、

Enter Connection-ID --->という表示が出ます。

SGNと入力してリターンキーを押してください。すると、

Enter Serial #--->

と表示するのでSerial Numberを入力し、リターンキーを押します。するとさらに、Enter Agreement # --->と表示されるので、Agreement numberを入力し、リターンキーを押してください。

そして、いよいよNIFTY-Serveの会員になる手続きをします。ネットに接続したまま

すぐに会員登録をすることをオンラインサインアップといいます。

NIFTY-Serveでは、オンラインサインアップをするためには、クレジットカードを持っているということ、使用料を払える人ということで、すぐに会員登録ができるのです。そして実際に自分の名前や住所、カードの番号などの自分のデータを入力します。

すると、暫定期間中のIDとパスワードがモニターに表示されます。これで、オンラインサインアップの作業は終わります。1週間後ぐらいに正式なIDとパスワードが郵送されてきます。

イントロパック



銀行引き落としでも入会できます

クレジットカードを持っていない人は回線使用料を銀行から引き落とすことでNIFTY-Serveの会員になることができます。

イントロパックについている申し込み用紙に必要な事項をすべて記入してNIFTY-Serveを運営している株式会社エヌ・アイ・エフに送り返します。

すると、エヌ・アイ・エフで銀行引き落としの手続きが行われて、だいたい、1週間後ぐらいに正式なIDとパスワードが送られてくるというしくみになっ

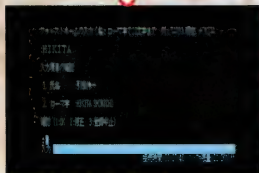
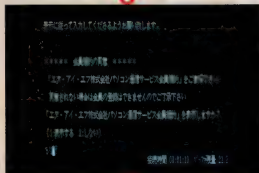
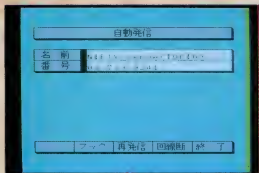
ています。

ところで、送られてくるパスワードは、自分とはなんの関係もなく決められるものです。

パスワードは自由に変更することができますから、自分の覚えやすいものに書きかえておくことをおすすめします。

また、ネットに不正に入りこみあなたのIDで勝手にネットを使われるといった事故を防ぐためにも、パスワードの変更は、定期的に行ったほうがいいと思います。変更したパスワードがわからなくなると困るのでメモをとっておきましょう。

実録 / オンライン・サインアップ



さあ! ネットに

入ってみるぞ!

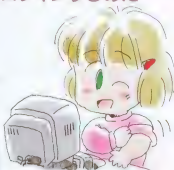
IDとパスワードでログインするのだ

さて、オンラインサインアップをした人は仮IDとパスワードをメモしたあと、

Sを押してください。銀行引き落としでIDをもらった人は前のページの要領でNIFTY-Serveに接続してください。



図1 NIFTY-Serveのログイン画面



すると、前と同様に
Enter Connection-ID
--->
と表示されますから、
SVC
と入力してリターンキーを押し



てください。そして
Enter User-ID--->
と表示されたら、IDを入力して
リターンキーを入力し、
Enter Password--->

ここでパスワードを入れると、
ようこそNIFTY-Serve
へ
と表示されます。会員としてや
っと認められたわけですね。

いろいろなサービスを

使ってみよう

トップメニューから番号で選択するだけ

最初に表示されるのは「今週のお知らせ」です。ここで、リターンキーだけを入力してください。これで、トップメニューに来たことになるわけです。NIFTY-Serveのすべての機能はここから始まるのです。なにか利用したいと思うときは、利用したいサービスの前に数字や英字がついているので、これを入力してリターンキーを押すことで選択できるのです。

そして、サービスの中にもメニューがありますから、同じよ

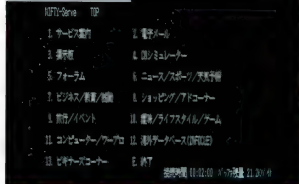
うに項目を選んで数字や英字を入力してリターンキーを押せばいいのです。

NIFTY-Serveのサービスにはいろんなものがあります。

たとえば1. サービス案内には、ネットのサービスを紹介するメニューツアアや、ネット中に使うコマンドや、文章を書きこむためのエディタの使用法を教えるコーナーがあります。

7. ビジネス/教育/就職には、政治や経済の動きを知るた

トップメニュー



めの、ちょっと堅めの情報が入っていますし、対照的に10. 趣味ライフスタイル/ゲームのこ

ーナーにはロードショーやコンサートなどの情報のような、身近な情報のサービスがあります。

●最新ヒットチャートが知りたい!



図2 NIFTY-Serveのヒットチャート画面



図3 NIFTY-Serveのヒットチャート画面



図4 NIFTY-Serveのヒットチャート画面



図5 NIFTY-Serveのヒットチャート画面

難産だったけど、母子ともに元気な

ゲーム十字軍

◆◆◆
新コーナー
タイトル未定
◆◆◆

超レトロな雰囲気と通るだけで喜ばせ、サードパーティの作品から選んでみる。キミはたまたま、これだけモンスターを倒して、魔法と道具はほとんどカンシのMをばっか使っているらしい。今や魔法は「ターボ」だ、これだけ使われれば、カンシも人にもなっている。

今月のトビラ



CGコーナーも無事、独立いたしました。102ページから新たに出版しております。一方、十字軍は新コーナーのネタはないかとほうぼうを探している最中でありまして、とりあえず今月はピンクソックスの桃色図鑑と空想科学読本の2本立てで、ビジュアルでせてみようかと、と思っています。ところで、CGのトビラは大家屋ケンちゃんイラストを元にますます冴えわたっておりまして、CGコンテスト共々よろしく願います。ちょっとはやりけど、新年のごあいさつまで。



ゲームの穴

大航海時代

これでラクラク、航海レベルを上げられるぞ

航海レベルは、航海している距離ではなく、航海している日数によって上がる。まず船が流されないように、かんたんなくぼみを探そう。そのくぼみの方向に針路をとり、航海し続ける。水・食糧がなくなったら近くの港に寄港しよう。これで航海レベルは見ていだけで、すぐ上がるぞ。

(埼玉県／馬場淳史・21歳)



①海へ出る前に、レベルは上がる

なんと同盟港なら商品の値段を値切れるのだ

港に投資してポルトガルの同盟港にしよう。するとその港の交易所で取り扱っている、すべての商品を4割引くらいで買えるのだ。まず買いたい商品を選ぶ。そして(N)を入力。いくらなら買ってくれるんだいと聞きかえてくれるので、価格の約4割引くらいの値段を入力すれば100の商品なら60ぐらいいになる。

(山口県／石川義・13歳)



②お宝を4割引きで買えるのだ

工業価値と船舶、経済価値と船首像に関する関係

港には、①工業価値が高ければ高いほど、購入できる船舶の種類が増える。②経済価値が高ければ高いほど、より高価な船首像を購入できるようになる。という法則がある。そこで、一

覧表を作ってみました。

船首像には目に見える優劣差がありませんが、船舶の優劣は明らかに数字に表れている。とくに重ガレオン船には目をひくものがある。

(奈良県／渡辺徹也・16歳)

☆船首像の効果は暴風雨や船舶消失の確率を下げてくれるのだ。

経済価値	0～	200～	400～	600～	800～	1000
船首像	水鳥	鯨	一角獣	獅子	龍	海神

ランダーの冒険Ⅱ

タイトルがいろんな方向からわいてくるのだ

最初のセレクト画面で、メッセージスピードを選ぶときに(ESC)を押すと、タイトルがいろんな方向から降ってきます。よく見ていないと見逃してしまいそうですが、じっくり見ていると、縦横で現れたり、ダイヤで現れたり、となかなか

楽しいです。

(静岡県／花城剛一・10歳)

☆本人が楽しいならいいや。



③ランダーの冒険Ⅱ



④ランダーの冒険Ⅱ

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ディスクを入れ換える技の第2弾はすり抜け

まだ、誰も知らないようだから明かす。まず、シナリオ3ディスクを使うところ(第5章以降)へ行く。船に乗れる町(ネリア、ロンド、ラルファ、ヨルド、スエルなど)で船に乗るまえにディスクをシナリオ1ディスクに入れ換え、船に乗る。すると、船は出航するが町を出た後



③船が「みんなと」もすり抜けちゃうのだ、びっくり

に動かなくなる。しかし、カーソルを押すと動いてしまう。しかも障害物をすり抜ける、音楽も最後まで聞ける。

④シナリオ3ディスクに戻してワプを使うには戻す



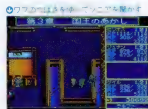
ここから抜けるにはディスクをシナリオ3ディスクに戻しておいてワプを使うしかない。(神奈川県/こうせいじゅ・7歳) ※ディスクを入れ換える技はほかにもあるかもね。

ソニアを驚かせてしまう人騒がせな技の発見

第3章の最初で、ぶつうならクーセイから船に乗ってラルファに行くよな。けど、そこで、そーねーで「クブのつばさ」を使ってラルファに行くと、ソニアがびっくりした様子で迎えてくれるんで、大実いて技だ



よ。(岐阜県/矢橋秋広・7歳) ☆なんかぶつうばらうな手紙だ

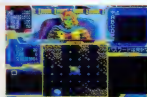


ったけど、やってみたら結構おもしろかったんで、採用してしまった。

シュヴァルツシルトII

シュヴァルツシルトII隠れグラフィックだ!

シュヴァルツシルトIIで、パスワード入力モード(ターン0)のとき、処理コマンドのいちばん下の空白(選?)にするとときかゲームを終了するとき、MSに入れたあるゲームディスクをBからAに入れておくと、なんだかとてもたくましい隠れグラフィックが出てきます。



②これはその隠れグラフィックである。とてもしゃやいのが強ちゃんとはいいかねる

とても……です。(滋賀県/藤森恒至・14歳) ☆工画堂スタジオの開発チームはネコ好きで有名なからねえ

たった1機で敵の要塞を攻略するという大技

クラーリンの要塞を攻撃するときは、敵があまりに強く、最強型のF日タイプの最大にしても全滅してしまうけれど、自国の艦隊(爆撃型)を1機だけにすると自軍は全滅せず、敵にダメージを与えられます。ただしそのまゝに、敵の艦隊は全部倒しておかないとダメです。

(大阪府/浦田証明・14歳) ☆敵を全滅させるのがホネです。



③この技は……ワプを使う5台目です。このゲームの隠れグラフィックはたくさんある。

確認求ム『三国志II』

いつものように編集部にウル技のバギキが送られてきた。1. シナリオ1〜6のどれでもいいから、プレイヤーを2人以上選んで、模擬戦(1937年頃までプレイし続ける(毎年12月に攻めこみ、長期戦に達して、長生きする)。2. 日本に渡れるようになる。3. 日本に渡ってから情報はいらない。

(茨城県/市毛太郎・15歳) ☆以上がそのハガキの内容。なんと三国志IIで日本に行けるらしいのだ。シナリオはどれでもいい。とにかく1937年頃までプレイする。ぶつうにプレイしては、1937年までなくて絶対に生きていられない。そこで1937年8月頃に掲載した「これさえ知っていれば人の運命を変えられる」という技を使

って長生きする。※シナリオから始めたとしても1937年までは1717年もある。気の遠くなる話だ。そこでミミ達にプレイしてもらって、これができるかどうか試してほしい。もし成功したら、そのセーブディスクを編集部まで送ってくれ。勝利はくにもうけない。応募が多数のときは抽選で1名に好きなゲームを3

本プレゼントしようじゃないか。※長生きする方法: 寿命がきた武将は1月に死んでしまう。しかし他国に攻めこみ、長期戦に持ちこんで戦争中に1月をむかえる。これまた、1年間寿命が伸びる。長期戦を行うには、あたりまえだが攻めこむ国がなければならぬ。必然的に武将は最低でも、2人以上必要になってくる。

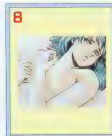
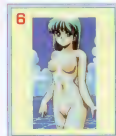


桃色圖鑑

女の子で神経衰弱をしよう、という思いつきは良かったんですけど、『エルフ美少女アルバム』の追いこみだったもので、こんがらかって神経衰弱ぎみです。

ピンクソックス神経衰弱

ピンクソックスも4本目。今まで、精神的にも肉体的にもお世話になった女の子たちへ感謝をこめて、思い出に残る「恥ずかしい写真」の数々を集めてみました。グラフィックを見て楽しむもよし、切り取って定期入れに入れて、先生に見つかるのもよし、右下のクイズに答えて、ピンクソックス特製テレホンカードをもらうもよし、です。



G ゆう

H ひろこ

I さやか

J メグ

K らん

L ひろこ

M ゆか

N ちさと

O まいな

P ゆうこ

Q まい

11

12

13

14

15

16

17

応募方法だよ～！

女の子たちの写真は「恥ずかしい写真」A～Qと「すごく恥ずかしい写真」1～17にばらまかれています。同じ女の子の写真をもととして、17人全部の組合せをハガキに書いて(Aと1、Bと2……というように)、十字軍「ピンクソックス神経衰弱」の係まで送って

ください。しめ切りは81年1月7日必着ということで、年賀状がわりに送ってください。正解者のなかから抽選で5名の方にピンクソックス特製テレホンカードを差し上げちゃいます。

神の形に注目しているとワリとかんたんかもね。

投稿大募集

秘宝のシュヴァルツシルト『クイズ発表』

工画堂スタジオさんの全面協力で行われた異常に強力な、敵のクラーリンの戦艦を、自軍で使えるようになるパスワードをあてるクイズの回答と、当選者発表です。答えは

ALIEN

なかにはAL I ANとかAR I ANとか書いたチョイまぬけの人もいたようですが、まちがえた人は、そういなかったみた

44

では当選者5人の発表です。
(愛知県)木村太一(千葉県)佐々木秀勝(北海道)中野渡敦仁・竹澤稔(茨城県)河村健児、以上のみなさんおめでとう。

真品の『ラ・ヴァルー』をさっ
そくお送りします。
それから横浜の成瀬篇をはじ
め、「この技を使うとせっかく
のおもしろいゲームもつまらな



④というわけでALIENと入力すれば、はっきりいって初期では無敵状態になる

なくなってしまう」と書いた諸君。
そのとおりです。これでゲーム
をクリアしても意味ないもん。

第2回激ベナ2大会どうしよう委員会御中

第2回激ペナ2大会どうしよう委員会の皆様こんにちは。わたしはMファン8月号93ページの新コーナータイトル未定に激ペナ2のことを書いた三上です。今回は8月号に書いた「数字代表制」についてくわしく書きたいと思います。

まず、前回は振り返ってみると、やたらにチームが多かった

埼玉、東京、神奈川、愛知、大阪、兵庫は2チームが決勝大会へ出場しましたが、2チームにしても決勝大会へ進むのは難しかったようです。しかし、山梨沖縄は7チームしか参加がありません。これでは不公平すぎると思います。

「数字代表制」では2つの数字を書きます。①1～60のなかか

ら1つ選び、同じ数字を選んだ
同士で予選。②1~40のなかか
ら復活するチームを4チーム以
上、委員会で選び、選ばれたチ
ーム同士で敗者復活戦を行う。

こうすれば、自分の運だけで競争率の高い、低いが選べるので、不公平感は減ると思います。ぜひ、ご検討を！

(宮城県／三上琢也・16歳)

[illegible]

イラストのコーナー

ひさしぶりにイラストのコーナーを復活させました。今まで、CGががんばっていたので、イ

[illegible]

●またまた、山は誰のかでつらん。モノウ
口を基調にして、ルー・ロとマ・キヨアル弁
の対比が、先づいへば、



●ハカキに袴を——に描いて、また車草
船の只崎さくらはマ、また、果実を座に——



⑤うわし、これは魚沼の日本酒になってい
る。お酒に二割のうし、お魚沼の日本酒



④ 自民党の「いんらん」も月々、た お得なサービス
しましてすみません大蔵府の也部長様さん



●自分と年齢不明なんて書いてきたら、うん、東京の稲葉知さん、海軍の超子道。且つトースター



④ なんの、人々、一かた、かたき、たまたま、
な気がするんじやない、とい、一かた、たまたま、
たまたま、たまたま、たまたま、たまたま、



● 顧客は再び入版印刷の世に復帰するに急務である。そのためには、

ほぼ梅麿の

勝ち抜き



コンテスト

CGコンテストが2ページになりました。梅麿さんをはじめとするビッツ-CGチームはみなさんのCGを正しく評価するため、紙芝居部門は構図、色彩、演出、魅力、技術の5項目を5段階で、イラスト部門は構図、色彩、魅力、背景、表現力の5項目を5段階で評価します。自分はどこがいいのか、どこが欠けているのか、参考にしてください。また、下に代表的なCGツールを4つ紹介しておきます。本体に付属するものは機能が限られていますがタダです。専用ソフトは機能が充実していますが、高いです。

グラフィックス

ビッツ-おすすめのCGツール(あたりまえか)。SCREENは5、7、12の各モードから選べる。なかでもSCREEN7は細かいドットで描くことができるので、人物画などで使ってみよう。



DD倶楽部

アイコンが少々わかりにくいので、使いにくいとを感じる人もいられるだろうが、アニメ機能をはじめ豊富な機能がそろっている。なかでも、カーソルのスピードが速いのでマウスを使って描く人にとっては便利だろう。



パナソニック システムディスク

パナソニックのA1WXやWSXに付属しているシステムディスク2にあるコピーや反転といった特別な機能はないが、操作性がいいので、思ったより使いやすい。ペン先は大小の2種類しかないのが残念だが。



ソニークリエイティブツール

ソニーのXDJやXVに付属のディスクにCGツールがある。システムディスクと比較すると、ブラシやルーペなど便利な機能がある。また、編集機能も反転、コピーなどの機能があるのでいろいろ楽しい工夫ができそう。



紙芝居部門 ちゃんぴおん

CGで紙芝居(アニメーション)をやるのは難しいと思っている人もいられる。市販のツールのなかにはアニメ機能を持っているものもある(クリエティブツールやDD倶楽部)。それらのツールにとってはアニメーションはかんたんでおもしろい。市販ツールでも紙芝居でできてしまうプログラムリスト2が33ページのBAS-ICビジュアルに載っている。詳しくはそっちを見て、読んで

もらえばいい。市販ツールで描いたデータを使うときは行1040のいちばん後ろにあるSETPAGE 0、QのまえにCOLOR=RESETORE:という1文を加えることが大切だ。

というわけで紙芝居部門でおもしろいチャンピオン交代でおもしろい。

	構図	色彩	演出	魅力	技術
せみまる	3	2	3	2	2
らしやう課長	2	2	3	3	2
のぐりろ	2	3	3	2	2
ファンキーK	3	3	4	3	2
梅 麿	3	3	4	4	3

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)兵衛 内田(2・2・1・2)神谷川(1・1・1・2・1)大分 平野(2・2・2・2・1)愛媛 山本(2・2・2・1・1)神谷川(2・2・1・2・1)鳥居 小島(1・1・2・2・1・2)新潟 水澤(2・2・1・1・2)東京 吉田(2・2・1・1・2)千葉 佐藤(2・2・1・3・1)●紙芝居部門(構図・色彩・演出・魅力・技術)筑波 三ツ子(3・2・3・2・2)



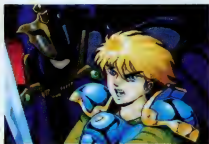
千円

おしかった人たち



イラスト部門

今月の投稿数はちょっと少ないけど、ピツッーの人達は1つ1つっていいねに見てくれました。今回載らなかった人の〇〇もどこかに載せたいというんですけど、スペースのつこうで欄外ね。



構図	色	魅力	背景	表現力
3	2	2	3	2
2	2	3	2	2
2	1	3	3	3
2	2	4	3	2
3	3	3	3	3



構図	色	魅力	背景	表現力
3	3	3	2	2
3	3	3	3	3
3	4	3	4	4
3	3	2	2	2
3	3	2	2	4



構図	色	魅力	背景	表現力
4	4	3	1	3
4	5	3	3	4
2	3	2	3	4
4	4	4	2	4
2	3	2	2	4

らしゅう課長 グラフィコンのきつねシリーズもいいけど、ちょっとマンネリ気味だね。ファンキーK 内田クンのRPG風のは構図がね……。

梅蘭 まろはアニメタッチの内田クンのが良いではないかと。

のぐりろ 山本クンのも見のがせないじょ。

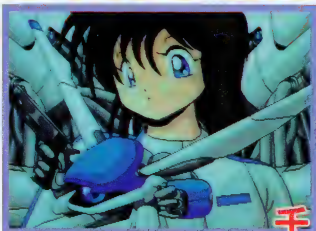
せみまる 佐藤クン、もっと構図にめりはりをつけるといいと思う。手前のキャラを大きく描くとかね。

梅蘭 ちゃんぴおんは内田クン。



構図	色	魅力	背景	表現力
3	4	3	2	4
3	3	3	2	3
3	3	2	3	2
2	2	2	3	3
3	2	3	3	3

ちゃんぴおん

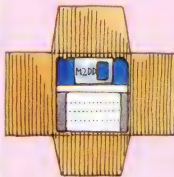
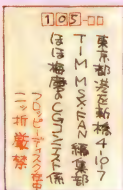


千円

応募の注意

投稿される方は以下の事項を書きえた手紙を同封してください。

- ①住所、郵便番号、氏名、年令(学年)、電話番号
- ②タイトル、ロードの仕方など
- ③封筒の表には「フロッピーディスク在中」、「二ツ折り厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記する。
- ④郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。



賞金

CGが掲載されると全員にテレカをプレゼント。さらに、ちゃんぴおんにと賞金ももらえます。賞金は1か月勝ち続けたら金額が上がっていき、1か月目＝1000円、2か月目＝2000円、3か月目＝3000円、4か月目＝5000円、5か月目＝10000円となっています。この賞金は毎月勝ち続けたらもらえるので、5か月勝ち続けたら、なんと21000円ももらえちゃいます。



ゲーム制作講座

コンピュータゲームといってもいろいろある。アーケード版、ファミコン版、MSX版……。これらのものがすべて同じ

講座 第5回

内容の企画書でいかにという、そうではない。今回はそのへんのマシンの特性に合わせた企画の練り方を考えてみよう。

ゲーム機に合わせ 企画を練る!

コンピュータの種類は星の数

実際にコンピュータといっても、じつにさまざまである。ゲームセンターにあるアーケード・マシンをはじめ、ファミコンやゲームボーイなどの家庭用ゲーム機、MSXやPC-9801などのパーソナル・コンピュータなどなど。どれもこれも、まさしくなくコンピュータであり、そこで走っているゲームはコンピュータ・ゲームなのである。さらにそれぞれのマシンが8ビットだ、16ビットだ、カラーだ、モノクロだ、スプライトが何枚だ、FM音源だ、と非常に細かく分かれている。こうなってしまうと、いちおう企画はたててみましたが、とんたんに一言ではいえないようになってしまふ。どのマシンを対象に企画をたてたのか、そのマシンの特性や体質をうまく生かすことが考えられているのか。そうでなければ、よいゲーム・デザイナーというわけにはいかないだろう。

では、1つずつ例をあげて、アーケード・マシン、家庭用ゲーム機、パーソナル・コンピュータと大きく分けて、それぞれのメリットやデメリット、そしてどのようなゲーム・デザインが適切なのかを説明していく。

アーケードは100円が命の水

まずは、アーケード・マシン。これは、もう最近では何でもありの世界になっている。体感ゲーム(ハングオンをはじめ最近では円-9800なんかそうだね)の出現により、ほとんどゲームセンターはお手軽な遊園地と化しているのが現状。もちろん、

何百万というお金を払って、これらの筐体(マシン本体のこと、基盤と区別する言葉)を買えば、自分の家で楽しむことも可能だが、ふつうの人にはちょっとムリ。ようするにアーケードの魅力は家庭では遊べないコンピュータゲーム、ということになるわけだ。

でも、アーケードのものを作ることではちばん大事なことで、いちばん気を付くなくてはならないことはほかにある。それはお客にいかにお金を使わせるかということだ。これが、家庭用ゲーム機などとの最大の違いだ。ゲームセンターでは、遊びにきたお客さんたちが、たくさんお金を使ってくれなくては話にならない。100円で何時間も遊べるゲームは、お客にとってはいいゲームかもしれないが、ゲームセンターにとってはあまりいいゲームとはいえないのだ。それより、わずか数分で終わってし

まって、お客がむずかしいと激怒するようなゲームでも、どんなお金を回収してくれるもののほうがはるかにいいのである。

だからこのへんのバランスがひじょうにむずかしい。どんなにいいゲームを作っても、お客とゲームセンターの両方に喜ばれないというゲームとはいえないのだ。たとえば、えらくむずかしい、ふつうの人では遊べないような超マニアの人向けのゲームを作ったとする。最初はお客はつくが、いつまでやっても先が見えないようではすぐに離れていってしまう。これでは最終的にみて、お金を稼いでいるとはいえないだろう。なんせ筐体は置いてあっても、だれもよりつかないだの物体になさないうからだ。そのため、お客にもう1度やりた、もっと先が見たい、と思わせるように作っていくのが大事な点だね。

とくにいまのゲームはこのへんのバランス調整をボス・キャ

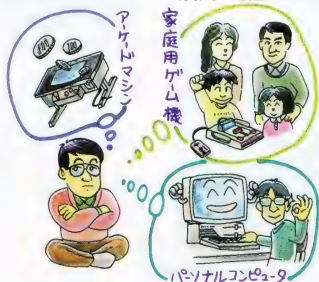
ラで取るものが多い。実際、ほくも見たこともない動きをしたり、インパクトの強いボス・キャラを見るという先が見たくなって遊んでしまう。最近、ひじょうにそれを感じたのは「パロディウスだ」かな。ただただボス・キャラが見たいがために遊んだ気がする。

でも、もうしわけない話だが、ほく自身はアーケード用のゲームを手がけたことがない。あまり詳しいことはわからない。ただ、仲間うちの話を聞いていると、とくに金を稼げるゲームを作るのが最低条件だとみんな知っている。たぶん、コンピュータゲームのなかで、アーケード用のもののがいちばんむずかしい世界なんじゃないかな。

家で遊ぶから家庭用ゲーム機

つぎに、家庭用ゲーム機。もちろんオリジナルも多いが、アーケードからの移植も多い。基本的にアーケードからの移植は、ゲームセンターでしか遊べないものが自分の家でも遊べるというメリットがあるが、家庭用ゲーム機の特性を最初から考慮して作っているわけではないので、あえてコメントはしない。もちろん難易度を決定したり、家庭用に多少アレンジをほどこしてあるものもあるが、ただそれだけのものではないのだから。

ここでは、家庭用ゲーム機の特性を活かして作られたものを対象に考えてみる。アーケードとの大きな違いは、お金を気にしないで遊べること。このメリットは大きい。しかも、値段も安くて手軽。ゆえに、小さい子供から大人まで幅広く楽しめる。





では、デメリットはどうか？
それは、ハードの制約がアーケードやパソコンに比べてひどいように感じることである。でも、このへんはけっこう進んできつたのである、それなりにすごいゲーム機も出現しはじめています。

しかし、ハードの性能がより優れたものになればなるほど値段は高くなっていき、家庭用ゲーム機と呼べないものになっては言語道断ではあるが……。

それから、どんなにハードが優れてきても、画面に表示される文字の大きさや数々のデータ量にはどうしても制約がある。いま、ほくもファミコンやスーパーファミコン用のゲームの企画をしているのだが(ここでちょっと宣伝。春にほくの手がたて初めのファミコンソフト「マイライフ・マイラブ」が出るので、1度読んでもらえらるとってもいいし)、パソコンでならしたくとしては、けっこうむずかしい。データの管理や、メッセージの量などの制約の多いこと、多いこと。

けっさよく家庭用ゲーム機は、家庭用テレビを使うということもあるだろうけど、データの多いゲームにはあまりむいてはいないようだ。アクションやパズルなどのほうが、楽でいいかもしれない。でもそうすると、アーケードと大差ないものになってしまう、なかなかむずかしい。たんなるアーケードからの移植で終わらない、もっと家庭用という意味での特性を活かしたアクションゲームがたくさん出て

きていいように思う。そうすれば、ゲーム機とパーソナル・コンピュータの違いも出てくるし、いいと思うんだけどなあ。パソコンのデメリット

そこで、パーソナル・コンピュータ、いわゆるパソコンというヤツだね。これはもう、ほとんど何でもできる。家でも遊べるし、最近主流の、データのメチャ多いゲームも十分に堪能できる。よく、いまのパソコンじゃ何もできないとか、こんなハードじゃロクなゲームはできないだとかほくゲーム・デザイナーがいるが、ありゃバカだ。自分に才能がないのを、ハードのせいにしてるだけ。何事だって限界や制約はあるのだから。その限界内で最高の能力を引き出せばよい。

でも、パソコンにもデメリットはある。値段が高い。なんでもござしのパソコンを買おうと思ったら、それこそ数十万円が飛ぶぞ。これは、ぶつうの学生ではちょっと手が出せないよね。そのため、パソコンを持っている人は家庭用ゲーム機を持っている人も年齢層が高め。そして、アーケードや家庭用ゲーム機で遊べるようなゲームもござしのゲーム。彼らはパソコンでしか遊べない独特なゲームを求めているのだ。そのへんを考えた企画をたててほしい。

そのシンにあって特性を活かして企画をたてていくのは、ゲーム・デザイナーとして必要な最低条件の1つでもあるのだから。

話は変わって、投稿作品紹介 不良ゲームはうけるか!?

それでは最後に、みんなから送られてきたシナリオのなかからおもしろいものを1つ紹介しよう。千葉県の村瀬くんの作品で、題名は「男の歴史」。なにやら壮大な歴史ロマンを感じさせやが、じつは不良同士が争う学園抗争ものRPGである。内容的には、ひと工夫もないゲームなのだが、発想がおもしろかったので、今回とりあげることになった。

ストーリーは、よくある学園もの。幻の番長と呼ばれた過去を隠す主人公。その彼女が誘拐され、代金をとする。襲ったやつらは、昔の仲間と判明。その謎を解くため、主人公はたちあがった。よくある話だが、お決まりのパターンだけにけっこう燃えそう。

敵との戦いは、挑戦状を受け取って、そこに記してある場所について決闘するというタイプ。時間の概念があり、約束の時刻までにその場所に行かなければならぬらしいが、場所はおまかなことしか書かれていなくて、はっきりした場所は自分で探し出す必要がある。これってけっこう大まめ。挑戦状をもらった主人公が、敵を汗だくになって探すさまを想像すると、笑える。そんなわけのわからない挑戦状を送るヤツも送るヤツだが、もうほうほうもうほう。すごいシステムだ。

あと、戦闘で相手の体力を0にしてしまう(ように)殺し

てしまう)と、警官が飛んできて殺人犯になるというのも笑える。ゲームではそうなるが、そのあとの情報が集めにくくなるらしい。ほんとうならつかまってしまうでしょうね。現実性を追求しているならしてやるで、もっと徹底してやってほしいかな。でも、アイデアはけっこうおもしろかったんで、今度はもうそこきちんとまとめてほしいものだ。

じつをいうと、学園もののゲームは、ほくも以前作ろうとしていたことがあるのだ。よく考えると、学園抗争ものゲームってない。そこで企画を考えはじめたのだが、いざこれをゲーム化しようとなると、どこまでユーザーに受け入れられるか疑問を感じたんだよね。ゲームって、けっこう感情移入が大事でしょ。でも良くてあんまりいいイメージはもたれていない。さらに、学園ものとなると、すごく生々しい。はたしてどこまでユーザーがついてきてくれるか悩んだわけ。これが、ユーザーがなんというかと、どうしても作りたというゲームだったから、まわりの反対を押し切っても作っただろうけど、それほどでもなかったんで、そのままオクリ入り。

不良を描いたゲームでむずかしいと思うぞ。そういうゲームをほんとうに作りたと思う人がいたのなら、ユーザーの立場にたったおもしろさをつつうのゲーム以上に考えて組み立てていくように。

というわけで、今月はここまで。また来月、お会/

次回



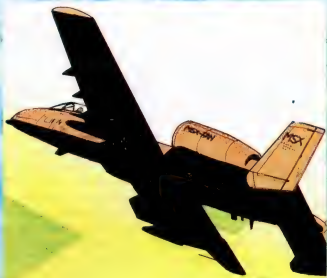
突然だが、次回はマップの作り方がテーマだ。いままでも心構えがどしたこしたとかいっておいで、いきなり本題に入ってしまうのがすごいだろ。そして、マップというバツとRPGを思ったキミ、あまり/ まだまだあまいぞ/ 私はないがRPGしか作れないゲーム・デザイナーではないのだ。次回は、私の本領を発揮してしんぜよう……。だいじょうぶだと思うが。

シナリオ 募集

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを持って。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんなに送って。このコーナーでも紹介したいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもストーリーを目標/ あて先は〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」/ゲーム制作講座係。

記憶のラビリンス

『大戦略』の重み



シミュレーション黄金時代がやってきたかも

最近、シミュレーションゲームの評判がいい。「三国志II」「ランペルール」「提督の決断」「大航海時代」など光栄ものが並んでいるし、何よりも1990年のチャートを賑わしたのが「シムシティ」や「ポピュラス」といった舶来シミュレーションで元気がいい。本来コンピュータにいちばん向いているのはシミュレーションゲームだ、という話を聞いたことがあるけど、現状を見るとそんな気がしてくる。

ま、RPGもアクションもシューティングも広ーい意味ではシミュレーションといってしまえばいえるわけだもんね。RPGはわかるけどどうしてシューティングまでシミュレーションなんだ? という声も当然起こってくるかもしれないけど、そ

うなの。だってさ、「グラディウス」なんかだってさ、あの超強力な宇宙船があつて、異様な攻撃力にかけてくる敵戦闘機や障害物の中でどれだけ前に進めるかをシミュレートしたものだ、といっていえないわけじゃないもんね。いってること、変ですか? ま、ちょっとケンキョウフカイのきらいはなきにしもあらずだけど。

ま、そんなわけでシミュレーションが全開なわけだ。海の方こうというか、マッキントッシュでは「シムシティ」を作ったマクシス社が「Slim Earth」を作った。これはカタカナで書くと「シムアース」。つまりは「シムシティ」の地球版。しかも、現在のできあがっている地球をシミュレートするんじゃないくて、太古というか地球の空気の組成

までいじって、動植物の進化までシミュレートできちゃう画期的なゲームみたい。このために実は、マッキントッシュを賣おうと思っているのはばおばおだけではないはずだ。もうこうなると、シミュレーション天国というか、シミュレーション時代というか。

で、今回はシミュレーションの冬の時代というか、いつかシミュレーションが流行る流行るなといわれながらなかなか流行らなかった時代から、シミュレーションといえ、という感じで定番として受け継がれてきた「大戦略」シリーズの労をねぎら



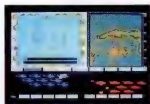
Q はじめに「大戦略」って何? A 「大戦略」は、戦国時代を舞台にした、大規模な戦略シミュレーションゲーム。プレイヤーは、戦国時代の大名になり、他の大名と戦い、領地を広げていく。ゲームは、戦国時代の歴史に基づいており、プレイヤーは、戦国時代の大名になり、他の大名と戦い、領地を広げていく。

いたいと考えているのである。最初の「大戦略」が出たのはもうかれこれ6年前である。もうこれは歴史といってい。6年といえば、そのころに高校の3年生だった人が24歳。就職して働いて子どもの1人もいてもおかしくない歳である。あ、その前に結婚しなくちゃ、だけだね。その間、IIだのIIIだのとバージョンアップを重ねながらも基本システムはまったく同じできているのは偉いというか、しょうくりもないというか。いや、ほんとにすごい。

だって、6年といったら成長期の青年や少年でなくても、つ



Q 「Master of Monsters」って何? A 「Master of Monsters」は、戦国時代を舞台にした、大規模な戦略シミュレーションゲーム。プレイヤーは、戦国時代の大名になり、他の大名と戦い、領地を広げていく。ゲームは、戦国時代の歴史に基づいており、プレイヤーは、戦国時代の大名になり、他の大名と戦い、領地を広げていく。



Q 「Slim Earth」って何? A 「Slim Earth」は、戦国時代を舞台にした、大規模な戦略シミュレーションゲーム。プレイヤーは、戦国時代の大名になり、他の大名と戦い、領地を広げていく。ゲームは、戦国時代の歴史に基づいており、プレイヤーは、戦国時代の大名になり、他の大名と戦い、領地を広げていく。

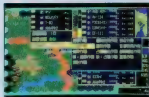


Q 「Great Strategy」って何? A 「Great Strategy」は、戦国時代を舞台にした、大規模な戦略シミュレーションゲーム。プレイヤーは、戦国時代の大名になり、他の大名と戦い、領地を広げていく。ゲームは、戦国時代の歴史に基づいており、プレイヤーは、戦国時代の大名になり、他の大名と戦い、領地を広げていく。

まりは大人でもそれくらいの年月がたてば、人生を見つめ直したり見つめ直さざるを得なくなったり、あるいは見つめるとかそういう問題じゃなく周囲の状況ががらりと変わったりして、大きな変化を経ているとおおしくない。そういう年月である。だって、東欧を見てご覧なさい。だっだ1年がそくらでぜんぜん状況変わってるんだよ。それが6年。すーっと、ヘラクス行ったり来たりしてるわけだ。これはもう、国宝に指定したいくらいのものである。いや、コンピュータだけの国宝指定があったら「三国志」なんかめっちゃなくてこれが第一に指定をうけるはず。まさに日本の宝といってもいいかもわからない。

国宝というより、一世代一世代と進歩しているところもあるので、「大戦略」一家という感じで人間国宝といったほうがいいかも。そうなる、当然家系図なんなのが浮かんでくる。「大戦略」シリーズっていったい何タイトルあると思う？ パワーア

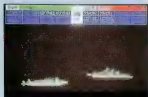
見よっ！『大戦略Ⅲ'90』の全貌だっ！



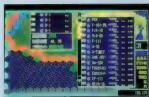
Q



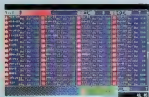
Q



Q



Q



Q



Q

ップセットやマップデータ集なんかを含めると、なんと20タイトル。これには移植版は含まれていない。しかもマイクロキャビンが移植したMSX版なんかも含まれていない。ね、すごいでしょ。



Q



Q

禁断の『大戦略Ⅲ'90』

ざっと、見ていっても初代の「現代大戦略」から「大戦略」パワーアップセット「大戦略」「ファンタジーナイト」「大戦略II」「マスターオブモンスターズ」とどれをとっても売りに売れたソフト連である。これにデータ集やマップ集、シナリオ集などが加わって偉大な「大戦略」一家ができあがっている。

とにかく、6年の間にむくむく自己増殖を続けているお化けソフトなのである。この「大戦略」シリーズというのは、これほどのものが、四国の個人オフィスで作られているのをぞろぞろ知だらうか。もちろん、「大戦略」そのものは博多のシステムソフトから出るんだけど、プログラムの本体そのものは在宅勤務で作られている。そう「大戦略」シリーズの産みの親、藤本さんのお部屋なのである。

こういうのを見てるとプログラムというのは個人のパワーというか、そんなものが大きく関わってくるんだな、と思わざるを得ない。あの「シムシティ」のマクス社だって社員数35人と、結構大会社になってるんだけど、「シムシティ」を初め、今度の地球シミュレーション「シムアース」もウィル・ライトという個人がしこしこ作ってるのである。会社としてもウィルに好きなようにやらせている。もちろん、プロデューサーもいるし、協力者も多数いるんだけど肝心要のプログラムは1人でやっている。要するに作りたいたものを作らせているのである。天才というのは実在するのであるな、と思わざるを得ない。

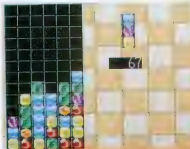
閑話休題。ここで「大戦略」を取り上げたいは、プログラムが優れているからとか、面白いか

らとかそういう当たり前の理由ではない。「大戦略」のすごさは6年間も同じゲームを守り続けてきたことによる。

それが面白くなかったり、売れなかつたりしたら続くわけはないが、それだけではこうは続かなかつたはずだ。人間というのは厭きるものである。厭きるから新しいものを開発したりするわけである。それが人類の進歩につながりするんだけど、とにかく人類は古いものを捨てて新しいものに突き進みがちである。だから、システムソフトや藤本さんが「もう「大戦略」も厭きたから、宇宙もののシミュレーションでもやろうよ」というような話をしただけで、この絶望と絶望した「大戦略」家は滅びていたかもしれないのである。時代劇でいえば御家断絶。御懸きがなくなるのである。

もしそうならも不思議ではなかった。パラレルワールドではとっくの昔にシステムソフトのカタログから「大戦略」の名が消えてしまっている世界もあるかもしれない。だが、現実はそのではなかった。今度は「大戦略Ⅲ'90」の登場である。もう伝統芸能の世界に入っている、といっていかもしれない。こういう歴史を見てみると、なにかこうすぐに厭きてしまっ、次に行こう、という精神ではなく、ひとつのことに一生を掛ける粘り強い人生感を見ることができ。厭きるのがいいとか悪いとかという問題ではない。ただ、ここには日本では結構珍しい個性が光っている、ということなのである。

そう、「大戦略」のすごさは持続ということなんだと思う。てなわけで今月はおしまい！



GAME NEWS

コラムス

日本テレネット

☎03-268-1159

12月14日発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	有
価格	7,200円

MSX版コラムスがついに登場。キラキラとまばゆいばかりに光輝く宝石を、キミの頭脳とテクニックを駆使して、パッと気持ち良く消しさそう。

ついにMSXにもあのコラムスが登場する

コラムスは古代フェニキア文明の時代、海洋交易商人達が船の上で遊んでいたことから始まる。当時の遊びかたは、商人達が自分の皮袋から宝石を取り出し、石盤の上に同色の宝石を直線上に並べた者が、宝石を自分のものにしていくというものだった。その後、コラムスはフェニキアからギリシャ、さらにはローマ時代へとうつっていった。いろいろな人達に、さまざま

な方法で遊ばれてきたコラムス。そして現在、コンピュータゲームとして、新たに登場したのだった。

MSX版のコラムスは、残念ながら2プレイ、タイムトライアル、細かな難易度設定ができなくなってしまった。しかし操作性はバツグン。もちろん、あの宝石がパッと消える爽快感、予想もしない連鎖反応も十分に味わえるぞ。



● 宝石は、直線上に3個以上並べると消える。



● 消えた宝石の位置に、新しい宝石が落ちてくる。



● 宝石は、直線上に3個以上並べると消える。

誰でも何回でも遊べる楽しさ

落ちてくる宝石のスピードは調節できないけど、出現する宝石の種類数は変更可能。宝石の種類を減らすことによって、しぜんにゲームの難易度を下げることできる。そのような調節をすることによって、コラムス

は、初心者から上級者まで幅広く楽しめるゲームといえる。落ちてくる宝石はランダムなので、決まったやり方やパターンなんかは、まったくない。つまり何回でも飽きずに遊べるということ。

基本ルール

● ブロックを回転



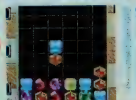
● ブロックは、90度回転させることができる。

● 3個以上並べる



● 直線上に3個以上の宝石が並ぶと、その宝石は消える。

● パッと消える!



● 消えた宝石の位置に、新しい宝石が落ちてくる。



● 宝石は、直線上に3個以上並べると消える。



● 消えた宝石の位置に、新しい宝石が落ちてくる。



● 宝石は、直線上に3個以上並べると消える。



● 消えた宝石の位置に、新しい宝石が落ちてくる。

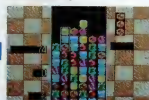
コラムスのおもしろさは、その意外性にある

そろえた宝石がバツと消えてなくなるのは、けっこう気持ちのいいものだが、ただ宝石をいろいろならべて消すだけでは、単純すぎてしまう。しかしコラムスには連鎖反応というものがある。それがこのゲームを飽きさせない要素といえる。ある宝石を消すことによって、その消えてなくなった場所に他の宝石

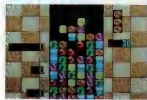
が入る。他の色の宝石が入り、配列が変わると新たな組み合わせができ、さらに宝石が消える。消えたことによってまた配列が変わり、さらに宝石が消えることもある。これが連鎖反応である。予想外に次々と他の宝石まで消えてしまうことだって、たびたびある。これがコラムスの醍醐味である。



①宝石を落とす



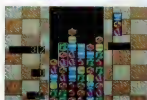
②連鎖反応による



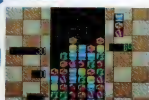
③チェーン反応が



④チェーン反応が



⑤チェーン反応が



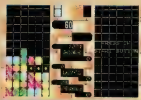
⑥チェーン反応が

オリジナルゲーム

メガドライブ版のコラムスにあった、2プレイ、ダブルスは残念ながらできなくなってしまった。1プレイしか選べないが、宝石の出現数を変えられたりできる。宝石の種類を減らして難易度を下げれば、初心者でもとても楽しめるモード。このモードは現時点では遊べるかどうかわからないとのこと。



①オリジナルゲームの画面



②オリジナルゲームの画面

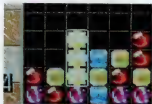


③オリジナルゲームの画面

① 発大逆転の“魔法石”

ごくごくたまーにピカピカと光った宝石が落ちてくるときがある。この宝石は魔法石というもので、同色の宝石を全部消さるという、便利なものである。たとえば青い宝石の上に落とす

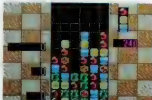
と、画面内のすべての青い宝石が消える。1色の宝石をすべて消すことによって、同色の宝石がそろいやすくなり、かなり大規模な連鎖反応が起こる。とても気持ちがいいぞ。



①魔法石が落ちてくるとき



②魔法石が落ちてくるとき



③魔法石が落ちてくるとき

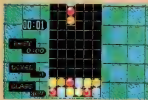


④魔法石が落ちてくるとき

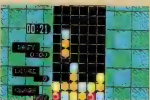
フラッシュコラムス

メガドライブ版にあったフラッシュコラムス、今のところMSX版には入らない予定ということだがうーん、できれば遊びたいよね。フラッシュコラムスは、これまでのモードとは、少しルールが違っている。ただ宝石を数多く消すと

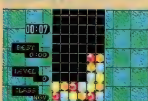
いうのではなく、何秒で目的の宝石を消せるかというのを競うモードだ。目的の宝石とは画面の最下段に置かれている。まわりを他の宝石でうめられているので、まわりから消していかないと、目的の宝石は消せないぞ。



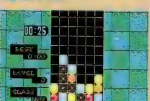
①フラッシュコラムスの画面



②フラッシュコラムスの画面



③フラッシュコラムスの画面



④フラッシュコラムスの画面



ENTERTAINMENT

ウィザードリィ3

アスキー

☎03-486-8080

■12月14日発売予定

媒体	MSX × 1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

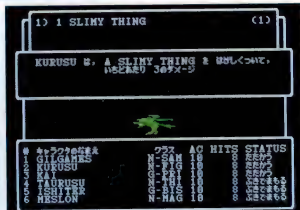
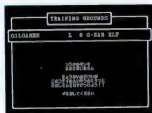
待ちに待ったというか、ついにMSXにウィザードリィ3が登場。あのターボRの高速モード対応なので、今までよりスピーディーにゲームが楽しめるぞ。

人気RPGの3作目がついに登場！

マニアに圧倒的に支持を得ている、人気RPGウィザードリィの3作目が、ついにMSXにも完全移植されるぞ。

冒険の舞台は全6階の迷宮。ルケブレスのもつ「神秘の宝珠」通称オープオブリルガミンをもちかえりリルガミンの町に平和を取り戻すことが今回の目的。各階にはさまざまなトラップやアイテムが隠されていて、冒険者を飽かさせないしくみになっている。

ウィザードリィ1がなければ遊べないので注意。

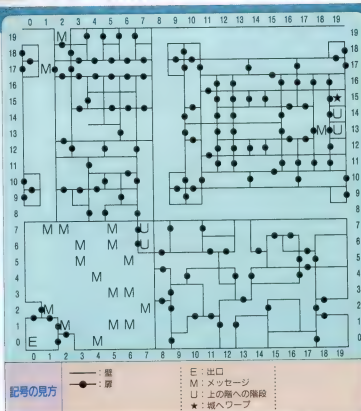


迷宮1階

今度の冒険は絶対にGOOD(善)とEVIL(悪)の2つのパーティをつくらなければならない。なぜなら階によって属性の制限を受けるからだ。たとえば迷宮の1階ならGOOD、EVILどちらのパーティでも冒険できるが、2階、4階はGOODのパーティ、3階、5階はEVILのパーティしか入れないようになっ

ている。つまり2つのパーティをつかいわけて、全6階の迷宮を攻略するんだ。

1階は危険なトラップなんかもなく、それほど難しくはない。しかし冒険の最初はとて運動できるほどの力はない。城の近くで怪物を倒し、宿屋に戻って体力を回復してまた戦う。これの繰り返しで冒険にレベルを上げていく。

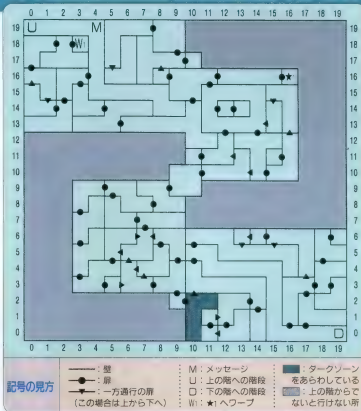


迷宮 2階

2階にはGOODのパーティしか入れないようになっている。GOODのパーティとは、属性がGOODのパーティおよびNEUTRAL(中立)で構成されているパーティのことである。パーティの中に1人でもGOODのキャラがいれば、それはGOODのパーティというわけだ。つまりGOODのキャラが1人でもいないと2階には行けな

い。また、EVLのパーティとは、属性がEVL、NEUTRALで構成されているパーティで、EVLが1人でもいるパーティのこと。

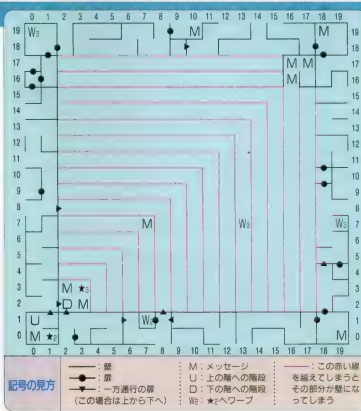
迷宮の2階は1階と違ってかわって、かなり難しい。アイテムを守っているモンスターもかなりの強敵だ。ダークゾーンもある。また上の階からでない、行けないところなんかもあるぞ。



迷宮 3階

2階がGOODのパーティしか冒険できなかったのに対し、3階はEVLのパーティしか冒険できない。GOODのパーティは1階、2階、4階、6階を、EVLのパーティは1階、3階、5階、7階を冒険する。EVLのパーティで冒険を始めたとして、1階の次にこの3階に来ることになる。

この階は中央に大広間がある。これがただの大広間ではなくて、ちょっとしたしかけがしてある。1歩進むと後方が壁になってしまうのだ。後方すべてが壁になってしまうので、後戻りできなくなる。また、この広間の隅には、パーティを石の中にテレポートさせてしまうトラップも用意されているので注意しよう。





ゲーム

F1道中記

日本の公道で時速300kmを超えるF1マシンがレースをしてしまう奇想天外なレースゲーム。アイルトン・セナにだって負けやしないぞ!

ナムコ

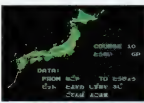
☎03-756-2311

発売中

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	なし
価格	6,800円

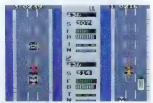
フォーミュラカーを操って日本列島を駆けめけろ

人気のあるF1をこのゲームでは、日本の高速道路を舞台にレースをさせてしまう設定がおもしろい。登場するマシンは、12台。性能がいろいろちがっている。そのなかから、マシンを選んで、セッティングして、いざレースにのぞんでいく。ゲームモードは1人での練習走行と1人プレイ、2人対戦プレイのグランプリモードの3つがある。



練習走行では16あるコースから好きなコースを選んでただ走るだけだが、グランプリモードだと本物のF1みたいにチャンピオンをめざし16戦の総合ポイントで競い合う。

コースには一般車が出てきてプレイヤーのじゃまをしてくる。それをニトロパワーで300km/h以上のスピードでかわしていくスリルがたまらない!



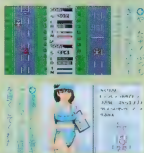
レースクイーン我的祝福がキミをまってる

「ゴールはまだなの?」と思うくらい各コースはゴールまでの道のりが長くなっている。右のマップはそんなコースのほんの一部を抜き出したものだ。最初は完走を目指すそう。

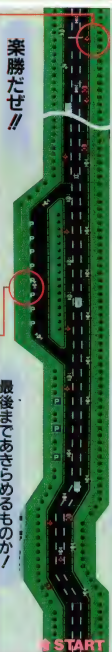


★ 光のチェッカーを受けろ

6位までに入賞するとポイントがもらえる。リタイヤは0点だ。



楽勝だぜ!!



ニトロパワーだ!

最後まであきらめるものか!

START



★ ミはどのチームで走るのか?

12チームのマシンにはSPEED(基本のスピード)、GAS.C(燃費)、PIT.T(ピットの作業時間)、B.D(ボディの強度)のデータがあって数値が高い程その機能が良いことになる。そのデータを参考にして自分の乗るマシンを決める。

<p>TEAM カミ・ワラミ228</p> <p>SPEED (160)</p> <p>GAS.C (152)</p> <p>PIT.T (146)</p> <p>B.D (152)</p>	<p>TEAM フォー・641V12</p> <p>SPEED (158)</p> <p>GAS.C (160)</p> <p>PIT.T (145)</p> <p>B.D (144)</p>
<p>TEAM カム・サダ・ARC</p> <p>SPEED (151)</p> <p>GAS.C (142)</p> <p>PIT.T (125)</p> <p>B.D (144)</p>	<p>TEAM ベル・ロ・D1818</p> <p>SPEED (154)</p> <p>GAS.C (142)</p> <p>PIT.T (146)</p> <p>B.D (152)</p>



PIT IN

ピットでは自動的にボディの修復、燃料の補給を受ける。どこでピットに入るかで勝負が決まる。



★ しの走りをじゃまするな

フラフラ走って妨害する一般車両をうまくかわせ。ときには減速することも忘れずに。





FMV

黄昏の海域

フリートコマンダーⅡ

■アスキー
☎03-486-8080

■12月14日発売予定

媒体	MSX2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	9,800円

海戦シミュレーションゲーム、フリートコマンダーがグレードアップ。敵で敵を探し、砲撃せよ。艦隊の命運はキミの戦略ひとつにかかっているぞ。

本格的な海戦シミュレーションゲーム

フリートコマンダーⅡは前作と同様に、本格的な海戦シミュレーションが楽しめる。プロトン帝国海軍の司令長官となり、艦隊を指揮して、宿敵のアルゴン連邦海軍を倒そう。

まず、レーダーモードで味方艦隊の展開状況や、現在の戦況

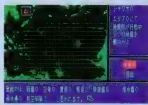
をおおまかに把握しよう。PH Oモードで、艦船の移動や索敵、攻撃を行う。攻撃方法は主砲や魚雷など、武装している兵器によって変わってくる。ユニットは戦艦や巡洋艦はもちろんのこと、潜水艦や航空機まで登場するぞ。



●ゲームモードは2つ！

キャンペーン

全部で15のシナリオで構成されている。1つのマップをクリアすると、次のマップに進める。



シナリオゲーム

「水雷艦隊」や「ミッドウェイ作戦」など5つのシナリオが用意されていて、どれからでも遊べる。



いざ戦闘開始！



さあ戦闘開始。動かしにくいユニットを選び、前線へと送りだそう。レーダーで敵艦隊を発見したら攻撃。艦船の向いている方向によって、攻撃できる武器が限られてくるので注意しよう。

レーダー

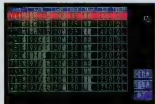
敵艦隊の位置を知るには、レーダーだけがたより。レーダーのまき範囲は天候(晴天・曇天・雨天・荒天)、昼夜によって左右される。



艦種	耐久力	駆逐艦	耐久力
巡洋艦	50	カリスマ	50

○レーダーモード、移動モード、攻撃モード、修理モード、設定モード

登場ユニット一覧！！



戦艦 耐久力、攻撃力に優れている。また防御力も高い。対艦戦では最強ユニット。その反面、機動力が低く、なかなか前線へとおもひけないのが難点。

航空母艦 航空部隊を搭載できる唯一のユニット。しかし戦闘空軍を除くと、対空以外の攻撃能力をまったくもっていない。さらに防御力も低い。海中攻撃には注意しよう。

潜水艦 戦艦の次に戦闘能力の高いユニット。戦艦ほど、機動力は低くないので、ある程度戦力になる。機動力のあるユニットの補填的な存在だろう。

おおまかにわけると艦船ユニットは6種類、航空機ユニットは3種類ある。それぞれさらに細かく、いろいろなタイプにわかれていたんだ。

駆逐艦 駆逐艦とくらべて機動力は劣る。しかし駆逐艦より攻撃力も耐久力もある。また搭載している潜水艦を、音波探知で発見(攻撃は不可)することもできる。

巡洋艦 主砲の威力は弱く、射撃距離も短い。しかし艦船ユニットの中で最高の機動力を持つ。潜航中の潜水艦も発見。攻撃できる。いろいろな使い方ができるユニット。

潜水艦 潜航できる唯一のユニット。電力が無く張り駆動でき、潜航中は駆逐艦以外には攻撃されない。浮上中は耐久力も攻撃力も最低なので注意しよう。

航空機 艦船に対する攻撃力はほとんどない。そのかわり対空機(戦闘機・爆撃機・攻撃機)に対しては、絶大な攻撃力を持つユニット。

潜水艦 対艦、対空攻撃専用のユニット。海中の深い急降下攻撃という攻撃ができる。くれぐれも戦闘機には気をつけながら、飛行しよう。

潜水艦 これも対艦、対空攻撃用ユニット。爆撃機に似ているが、こちらは艦船ユニットにかなり効果のある、魚雷の撃ち入る。くだいようだが、戦闘機には注意せよ。



PARAMEDES

パラメデス

ホット・ビィ(タケノコの産物)

☎052-824-2493(タケノコ事務局)

12月8日発売予定

媒体	100
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	4,900円

パズルゲームは数あれど、サイコロを主役にしたのは珍しい。シンプルだけど奥の深い、アクションパズルのお目見えだ!

迫りくるサイコロを消しまくれ!

スロークや麻雀でおなじみのサイコロ。結構身近なアイテムのわりには、今までゲームに登場することはあまりなかった。ところが、このパラメデスはサイコロが主役のシューティングパズルなのだ!

ルールは簡単。上から迫ってくるサイコロブロックの目と、自分のサイコロの目をあわせて



○上から迫ってくるサイコロの目と、自分のサイコロの目をあわせて消す。

シュート。ただブロックが落ちてくるのを待っているのではなく、自分から消していくという、この積極的な姿勢がポイント。それで数字が同じならブロックは消える。こうして消したサイコロは画面下の役ウィンドウにストックされる。このストックされたサイコロの組み合わせで役をつくり、サイコロラインを消して押しもどすわけだ。

役には並び役(同じ数字を3つそろえる)。1ライン消える。4つ以上は1つ増えることに消えるラインが1ライン増し、続き役(連続した数字を3つそろえる)。1ライン消える。これも1つ増えることに1ライン増し、ニコニコ役(同じ数字を2

○数字が同じなら、サイコロを3つそろえて消す。下の役ウィンドウにストックされる。



○数字が同じなら、サイコロを3つそろえて消す。下の役ウィンドウにストックされる。

つずつ3組そろえる。3ライン消える。2役(役ウィンドウの数字の合計を2にする。1ライ

○数字が同じなら、サイコロを3つそろえて消す。下の役ウィンドウにストックされる。



○数字が同じなら、サイコロを3つそろえて消す。下の役ウィンドウにストックされる。

ン消える)の4種類。役は重複することも可能で、最大で5ライン消すこともできるぞ。

3つのモードで楽しもう……

うれしいことに、このパラメデスには3つのモードがある。ハイスコアをねらう1PLAYER、2人対戦の2PLAYER、勝ち抜き戦のTOURNAMENT。どれもそれぞれ違ったおもしろさがあり、1粒で3度おいしいソフトといえよう。では、さっそくパラメデスワールドに入ることになる。

1 PLAYER

もっともオーソドックスなのがこの1PLAYER。ひとりでコツコツ消していくのだ。

はじめにレベルを選択する。レベルは1から5まであり、数字が大きいほど難しくなる。役をつくって20ライン消せば1ステージ終了で、次のステージに進む。がんばってハイスコアをめざそう。

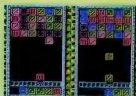


○レベルを選択することもできる。

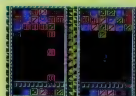
2 PLAYER

2PLAYERはアツくなることうけ合いの2人対戦モード。

はじめにセット数を選んでゲーム開始。2人で同時にプレイして、先にサイコロがいちばん下まで届いてしまったほうが負け。ただし、役をつくったとき消したライン数に応じて、相手側のエリアにラインが加算されるという恐ろしいルールがあるのだ。ハンデもあるので実力差があっても楽しめる。



○数字が同じなら、サイコロを3つそろえて消す。下の役ウィンドウにストックされる。

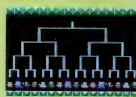


○数字が同じなら、サイコロを3つそろえて消す。下の役ウィンドウにストックされる。

TOURNAMENT

TOURNAMENTはその名のとおりコンピュータ相手に勝ち抜いていくモードだ。

プレイヤーは16人。トーナメントの中の1人として、コンピュータの操作する相手と戦う。どれもユーモラスで、見かけとはうらはらにこわいので要注意だ。4回勝つと念願の優勝になる。



○16人から1人ずつ、4回戦から決勝まで勝ち抜く。



ゲーム

電脳学園Ⅱ

トップをねえ!

ガイナックス

☆0422-22-1980

発売中

媒体	×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

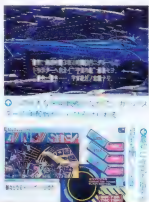
さらにグレードアップして登場のクイズゲーム第3弾。今回は、あらゆるジャンルの問題で挑戦してくる。キミは、パイロットになれるか!

大宇宙が崩壊の危機に!

『電脳学園』シリーズの3作目。毎回女の子を探してはクイズの挑戦を受け、女の子を脱がしてしまふ、という設定になっている。今回の3作目は、全銀河を支えるヒモの危機を救うというもの。というのは、宇宙の中心の重力源グレート・アトラクターから伸びて、全銀河を支え



る宇宙のヒモが、なぜか切れそうになっているのだ。このままでは人類の存続が危ぶまれる。いくつかの試練をくり抜け、究極兵器グレート・ガンバスターのパイロットの座を手に入れ、原因をつきとめこの危機から人類を救うのだ!!



クイズに勝ちめき、パイロットになるのだ

このゲームには、アドベンチャーモードとクイズモードの2種類のモードがある。

ガンバスターを手に入れるには3つの鍵が必要。それを持っている女の子を探しだすことが、アドベンチャーモードでやること。コマンド選択式で、ひっかけなどは一切なく進めるから、苦手でもキレイなグラフィックを楽しむことができる。

目的の女の子を見つけたらクイズモードに入。ここでは、

■アドベンチャーモード



女の子から出題されるクイズにYESかNOで答えていく。毎回25問出題され、80%以上の正解で合格。勝てば女の子が服を脱ぐけど、負けたと服を身につけてしまふ。全部の服を着ている状態で負けるとゲームオーバー。全部脱がせばその女の子はクリアとなって鍵をもらえる。決着がつかないときはジャンケン勝負になる、勝てば服を脱いでくれるので真剣勝負。3人クリアでエンディングとなる。

■クイズモード



手強いけど、魅力的な女の子たち

サブタイトルの『トップをねえ!』というのは、じつはオリジナルアニメのタイトル。このアニメのキャラデザインはファン好みだし、ストーリーや演出がしっかりしているということで、かなり支持をうけている人気作品だ。そのなかの女の子たちが登場するのだから、ファンにはたまらない魅力だろう。



ユング・フロイト

最初に対決することになるのがこの女の子。ロシアが生んだ宇宙戦艦の天才。彼女はロシアとマルクス関係のクイズにとても強い!



アマノ・カズミ

別名、バラの女王とよばれる天才少女。知らないことがないけど、なんでも知っている。宇宙のことからファッションのことまでOKの雄雉派。



タカヤ・ノリコ

私が宇宙でいちばんのオタクノ! といえる彼女はアニメ・コミック・特撮のクイズだけでなく、超難解な問題で攻めてくる。手強いぞ。





パルティス
ドリーム プログラム システム

DPS SG

アリスソフト

☎07442-4-7855

12月15日発売予定

媒体	CD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

製作者みすから、スケベに重点を置いて制作したと豪語するHソフトの登場だ！ キミは夢の中で主人公となり、やりたい放題できるのだ！！

好きな夢の中で、キミが主人公になれるのだ

好きなカートリッジを本体にさしこんだら、そこはもう夢のなかの世界。「DPS SG」(ドリームプログラムシステム)にはMSXのような本体があってこれをハードとすると、夢の詰まったカートリッジがソフトになる。これの交換によってちがった夢を見ることができるようになっているのだ。夢のなかでは自分が主人公となり、現実の世界ではできないようなことを体験することができる。見る夢は自分で選ぶことができるから夢のなかとはいえ、いやらし

い夢を見れば好きなだけHなことをできてしまう。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャー。そんなにむずかしいはないけど、コマンドをまちがえるとゲームオーバーになるので注意。システムとシナリオが別々になっているので後から新しいシナリオが発売されれば、またちがった夢の体験ができるので今から楽しみだ。

普段見なれていないMSXのグラフィックとはちがった、とってもきれいな画面を見られるモードが用意されている。512×

424ドットに16色を使用したインターレースモードがそれ。漢字もクッキリときれいに表示され、PC-98とほとんど変わらないグラフィックが楽しめてしまうのだ。その代わりに多少、画面がちらついて目がつかれてしまう。そ



◆ 通常のインターレースモード
1280×1024ドットに16色

れがいやなときは、画質はおちてしまうけど512×212のノンインターレースモードもある。

夢の世界で未知なる体験をおもいきり楽しもう。



◆ ノンインターレースモード
512×212ドットに16色

今夜のお相手は誰にする

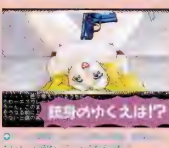
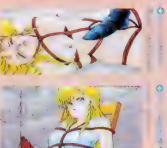
家庭教師はステキなお仕事●「舞子」編

学校のほとんどのお友達、もう体験をすませて大人の仲間入り。舞子もなにかしたいと思い、家庭教師のたくやを誘惑しようとおの手こずかいで攻めるのだが、どうなるのか。たくやになることもできるぞ。



Fahren Fliegen●「新人フラント」編

戦火のなか、ロザリーという女性を、捕虜にした。彼女はフランスのスパイかもしれないのだ。ナチス情報員のフラントは、口を割らせようと拷問をするうちに興味は体のほうに移ってってしまうのであった。



信長の淫謀●「お姫様」編

天下の信長か、お姫様を選ぶ。
お姫様が、何か面白いことをさがしているところへ、すなおな女の子の森蘭丸があらわれる。オモチャにして遊ぼう。



DM fan

またついに年をとってしまっ
た。DSも20号を数え、人間だっ
たら成人式だ。というわけではな
いだろうが、この20号はディス
ク3枚組の総力結集もの。それはそ
れは楽しいのだ。



DS#20

ディスクステーション20号

● 国×3 MSX2/2+2,980円・発売中(毎月8日発売)

● コンパイル

ついに、というかとうとうと
いうかDSが20号をむかえた。
安い値段でスタートして、ほん
とうは流通というところから
「あんまりもうけがない」とい
じめられながらも、がんばってき
た。地味だけど、がんばるとい
うことはすごいことだ。そうす
ることで、われわれはすいぶん
お世話になった。いろんなソフ
トのサワリを見られたし、すこ
し遊んでみることもできた。最
近ではPC88用のDSも発売に
なったが、こういう努力を今後
もおしみなく行ってほしい。デ
ィスクマガジンという形態はだ
れもやろうとしているけれど、
もう主観では決してできない。
ユーザーがいちばんそれをわか
っているのだ。

と、突然まじめなことをつい
書いてしまったが、20号つづけた
コンパイルに敬意を表したい。
ほんとうに助かっているのはわ
れわれなのだから。

では、本題に入ろう。この20
号はリードにも書いたが、デ
ィスク3枚組。1枚まるまる「ドラ
ゴンスレイヤー英雄伝説」の
デモが入る。ほかの2枚には右
に紹介している内容のものが入

日本ファルコム

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 デ

7月に入ってからすぐ、シ
ョップの店頭でみんなの
注目をあびた「ドラス
レ」のデモ。そのすべてが
見られる。静かだがシン
のあるきれいだ。



コンパイル

アランダーP

まあ、ようするにどう説
明しても某バールボール
みたい、というのがいち
ばんわかりやすい。だか
ら、なつかしいし、やっ
ぱりまたはまってしまう
た。こいつはイケルぞ。



コンパイル

にゃんぴP

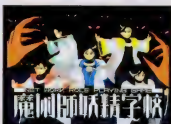
今月号の112ページで紹介
している「にゃんぴ」の
1面が遊べるもの。ネ
コが主人公のバズルだ。
見ているとかんたんにみ
えるが、じつは死ぬほど
むずかしい。



日本テレネット様

魔術師 妖精学校P

MSX専用のパソコン通
信リンクのテーブルト
ークRPGの宣伝をかね
たデモ。魔術師になるた
めの学校で起こる数々の
事件をみんなで解決する。



◎3月はこうでなくちゃあ

※ **テ**マーク……デモ、
Ｐマーク……遊べるもの

る予定だ。

それ以外には、ガイナックスの『魔脳学園III』の遊べるバージョン、そしてコンパイルから『魔導物語 1-2-3』のBGMを集めて作った『魔導物語DS音楽館』。この音楽館はラジカセのように画面にスイッチがならんで、自由に曲を選んだり、飛ばしたり、ポーズをかけたりできるようになっている。おもしろいのは、FM音源とPSGのスイッチがついていること。最近ではPSGの音しか出ないゲームがあまりなかったで、聞いてみるといかに耳がぜいたくになっていたのかがよくわかった。たまにはこういうのもいいものだね。

ワンティマガジン

スーパー ピンクソックスP

女の子がかわいいのと、エッチがきわどいのて有名なピンクソックスの増刊からのおすそわけ。それにしても、ずいぶん発売が遅れたんだなあ。



MSX・FAN

SOLID JUMP P

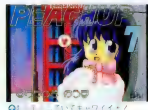
黄色の自分は左右にスーッと動いて助走をつけてジャンプする。上の段に乗ると勢いがあまっていると止まらない。でも落ちたらアウト。赤いイタまで気をつけて、ノ



ピーチアップ7

● 国×2 MSX2/2+ 3,800円・発売中(奇数月発売)
 ● もものきはうす

もう、ほんとに今回の7号はすいぶん急にエッチになったんだから。健康的なピチピチちゃん、いきなりムチムチしてきて、やっぱりすこしおとなになったということなんじゃないかねえ。とくに「3画面でドンノ」がいけない。パズルが解けると、3画面ぶんの女の子が上から下ヘドーンとスクロールする。カーソルキーでいくらでも上へ行ったり下へ行ったりできる。こういう、人をスケベな気持ちにおとしめるのはピンクソックスのカギ穴に匹敵する。お正月からこんなものは見てはいけないぞ。でも、1月の末にはまた8号が出ちゃったりする。今度はどんなにエッチになっているのだろう。



学園処刑人ラビットちゃんP

体育教師の悪徳先生は生徒に透明のブルマーをはかせようとし、抵抗する子には自分勝手なおしきをする。そこでサイボーグのラビットちゃんが立ち向かうというAVG。



プチ・ゲームくるくるパズル3画面でドンノP

女の子の顔が18分割され、そのうちの4つを風車のようにくるくる回して絵を完成させるパズル。するとその女の子の姿が3画面ぶんのスクロールになってドーンと見られる。



チンと手と〜放送と禁止のエクスタシーP

赤いウィンナー姿の男性のシンボルがテレビ画面にとりついた。画像に乱れを感じたらそれは出現の扉ふれ。すかさず手で隠そう。3分間がまんしたら女の子がお礼に……。



いーしょーくー

はまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介 /

今月のお題

『ソーマリアン』 移植計画 その3

移植希望ゲーム BEST

順位	移植 希望	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	ソーマリアン	日本ファルコム	P	131
2	2	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	F	50
3	5	サイレントメビウス	ガイナックス	P	48
4	6	シムシティ	イマジニア	P	47
5	4	ポピュラス	イマジニア	P	45
6	6	大戦略Ⅱ	システムソフト	P	26
7	14	天地を喰らう	カプコン	A	25
8	3	提督の決断	光栄	P	22
9	6	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	F	20
10	9	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	F	19
11	12	天と地と	コナミ	P	16
11	—	信長の野望・武将風雲録	光栄	P	16
13	19	46億年物語	エニックス	P	12
13	15	グラディウスⅢ	コナミ	A	12
13	10	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	12
13	11	パロディウスⅡ	コナミ	A	12
17	15	ファイナルファイト	カプコン	A	11
17	15	天下統一	システムソフト	P	11
19	—	ウィザードリィ4	アスキー	P	8
20	—	プリンス・オブ・ペルシャ	プロダクションバグ	P	7

■1月号アンケートハガキ1000通以上

※Pは移植後のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

いい感じなのである。

「ソーマリアン」が嫌いな人には申し訳ないのだが、とりえず本格的に「ソーマリアン」の移植プロジェクトがこーするまではこのサブタイトルで行きたいと思っている。これはもう決意のようなものであるから、どんなことがあっても変えない。「ソーマリアン」と心中する覚悟なのである。ま、それ以外のソフトのこと考えてないわけじゃないけどね。

ちわっす。しゅわっち。どわっち。というわけで、このコーナーも佳境というか第1次盛り上がり時というか、勝手に担当者が増えつつあるのかもかもしれないけど、いい頃加減になりつつあるようである。いい頃加減というのは適当にというわけじゃない意味じゃなくて、本当に

というわけで今月も順位は「ソーマリアン」がダントツで1位。これはもうゆるぎない。盤石である。これが、このチャーターから完全に消えるのは、やっぱり移植が決まる時かな。そうじゃなきゃもうそだ、と思う。この際何も考えずに決めた目標に突き進むだけだよね。

果報は寝て待て、3年寝たらう!?

ラインナップを見ていこう。上位はあまりかわらない。「サイレントメビウス」が上がってきたぐらい。代わりに「ファイナルファンタジー」が下がってきた。業を煮やした、というか、あきらめちゃった人が多くなってきたのか。「シムシティ」と「ポピュラス」は依然、という感じで強い。「ポピュラス」はともかくとして「シムシティ」あたりはできそうな気がするんだけどねー。お答えは予定なし。「提督の決断」は移植が決まっているので、下がったのは無理もない。光栄は他に「信長の野望・武将風雲録」が上がってきた。いきなり番外から11位である。これは過去の実績からいってちょよい、と思ってる光栄に問い合わせてみたら、移植はまだ見えないうけどね。

新しいところでは「プリンス・オブ・ペルシャ」だね。これもアメリカのゲームだけど、アップル版からの移植というより、グラフィックなんかはユエーゲームというていいほどのグランドアップ、絵を見たら売れて当然という作品。

さて、気を持たせてくれた「ソーマリアン」の状況を話そう。

前回に比べて事態は進展しているか。答はイエス/である。これは本当の話。本格的にゴーが出たのだ。後は詰め、というか最終的に発表できるまでにやらないといけない事が結構あるのだ。これをきちんと始末つけたら順かに、しめやかに、うやうやしく、仰々しく発表すっからね。まだ、やったぞ、ざまー見ろ、こんだけ努力したんだから絶対買えよ、な、とはいえないのだが、あ、あれね、あのことは忘れてね、なんて事もいなくてよさそうになったのである。とりえず、喜ぶべき事なんだけど、まだ先があるしね。徒然草に高名の木登りっていう話があるの知ってる? 木登りの得意な人がいて、みんなでそのひとが木に登るのを見てるわけさ。木に登って登り終えてみんな拍手なんだけど、ある人はきちんと降りるまで、心配してたとか。本当かな。ま、そんなような話で、何がしたいのかという、木は後ちょっとで地



九、**「経済的安定」** 経済的安定は、生活の安定の基礎である。経済的安定は、生活の安定の基礎である。

面だ、というところが人間気を抜いたりするから危ない、と。この計画も最後まで気を抜けないのであるな。

ま、先行き明るくなったのはいいけど、時間がかかりすぎて
る事も確かで、何でも今やりた
い、すぐやりたい／ というば
おばおにはじれたいの一語な
わけで、これはみんなも同じだ
と思う。なんとかしちくりー/
という思いで毎日を過ごしては

いる。

と、そういうわけでもうちとお待ちください、ささ、お茶でも召し上がっての、などとじいさんの茶飲み話につきおうてくだされ、というわけで、最後におなじみ、読者のお手紙なんかを紹介したいと思う。ここはアンケート用紙の「編集部へのメッセージ」欄からの抜粋なので、特別何も景品はない。でも、このコーナーについて何かいって

るものに関してはすべて目を通して
いるからね。

「すけーじゃん、すっけーじゃん/ 何がすごいって、そりゃ「いーよーくーはまだかいな?」のコーナーですよ。今月の記事を読んで、何かどううまくいえないけど「河原でシーカンを釣りあげた」ような気分です。これからどうなるんだろーや。わかーわく。とまあ、そんなわけでがんばってください。」

というすごいお便りから。なにがすごいうって、「河原でシーラカンスを釣りあげた」ってどういう意味じゃあ てわざとらしくおどろいてたりわからないふりしてるのは大人の悪いくせで、本当はわかりすぎるくらいわかっている。ありがとう。でも、こんな比喩使える人ってどんな人なんだろう。一度会ってみたい気がする。次は怒濤のお便り第2部だ。

MSX界の希望の火となって燃え尽きよう!!

「いーしょーくーはまだかい
な」のコーナーはすごいで
すね。単に記事であるだけで
行動を起こさるところまでやる
という気合いとバイタリティー
にほれました。これからもどん
どんがんばってMSX界すべて
をまきこむような日！Gな記事
にしたいものです。人間
ほめられてうれしくないはずは
ないのである。ま、ほめられる
というのが、期待されるとその分、
プレッシャーあるんですけどね。

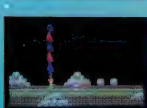
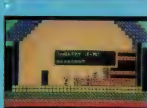
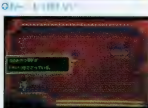
「編集部内での『ソーサリアン』移植計画(?)を思いつく夜も眠ることができないのでその内容を教えてください」というのもあったな。あ、それから「ぼくは以前、MSXに『ソーサリアン』が出ないのを友達にバカにされた。だから、その友達を見返すためにも移植実現を目指してがんばってください」。

ふーむ、でも「ソーサリアン」

より、友達のほうが大切かもしれないけどね。

ちよへん深いを。「前略、い
 やな事を言えなければなりません。
 MSXの新規格を見えて激怒
 した私は直接アスキーに電話し
 ました。つがなったのはMSX
 マガジン編集部長だったんだぜ。
 なぜ、VDPもモデルチェンジ
 しなかったのか、という問いに
 対しての答は開発人員が限られ
 てのの開発が通つからす見
 送りになつたこと。結局あの
 規格では2年たてばVDPも
 モデルチェンジしなければなら
 ないのは見えていた。(中略)
 アスキーにMSXの心を絶やさない
 ように魅力のあるハードを作
 ってと叫び呼びかけてください。
 MSXにはあまたのうしろに旗を
 掲げる人があふん当に必要なん
 です。ふむ、責任を痛感しつつ来
 月以降にしよう。クスマスだい
 じょうはほんとにたまにまいない

早く移植されるといいな



On Sale

発売中のNewソフトを再チェック

いままでの地味で落ち着いた感じのものから、「エイヤッ!!」とイメチェンしたON SALE。発売されたソフトは2本しかないけど、91年も元気にいってみよう!!

協力 J&P渋谷店、J&P町田店



(対応機種)の記号の意味: 無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

10月15日から11月14日までに発売されたソフト

11月9日 ディスクステーション12月号(D)/コンパイル/1,940円
「はっちゃけあやさん2」「電脳学園III」「DPS-SG」と、美少女ゲームいっぱい。DS。決して「ピーチアップ」ではない。
11月10日 野球道II (D: タケルのみ販売)/日本クリエイト/8,000円
自分が監督となり、チームを優勝にみちびく野球SLG。グラウンド内だけでなく、球団経営もしなくならないのだ。



●野球道IIは、日本クリエイトから発売。



●野球道IIは、日本クリエイトから発売。



●ディスクステーション12月号は、コンパイルから発売。



●野球道IIは、日本クリエイトから発売。



●野球道IIは、日本クリエイトから発売。



●野球道IIは、日本クリエイトから発売。



来月からいよいよ新連載 ユーザーの主張《準備編》

先月までの「なんでもベスト10」にかり、新コーナー「ユーザーの主張」のはじまりだ。といっても、今月はまだハガキが集まっていないので、先月募集した「最近の美少女ソフトについて」の主張は来月号で発表するのでお楽しみに。

そんなわけで、先月号を読んでいないののために、もういちどこのコーナーの説明をしておこう。まず、編集部がテーマをひとつ決める。それに対するみんなの意見やら要望やらをハガキに書いて送ってもらう。それを誌面で紹介する。ながれとしてはこんな感じだ。なんでもベスト10みたいにランキング形式をとるか、ほかの方法で発表するかそのへんはまだ未定。ただ、

みんなの主張をメーカー側に伝え、メーカー側の主張もあわせて載けてみたい、なんて思ったりもするのである。はたしてどんなコーナーになることやら。こうご期待。

ではここで、3月号のテーマの発表。つぎは「ソフトの価格について」で、みんなの主張を聞きたい。意見や要望のほかに「ソフト1本あたりの値段はいくらがてきとうか」を書いて送ってほしい。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「1月号ユーザーの主張」(係まで(91年1月4日必着))。発表は91年3月号にて。たくさんハガキ待ってるよ〜。

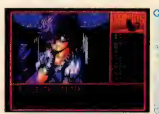
ハバハイ。

●2月号買った横山はベスト10:Mファンレタカ当選者(3名)
●香川県:森本公昭・中玉真・大久保賢(各1名)・横山義明



J&P渋谷店 売り上げベスト10

新装ON SALEってことで、売り上げベスト10の表もちょっと改訂。順位の変動がひとめでわかるように、アップダウンの矢印をつけてみた。ランキングのほうは、「グラムキャッツ」など再浮上組がめだった。



▼J&P渋谷店売り上げベスト10

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↑	1	—	ディスクステーション12月号	コンパイル
↓	2	2	ソリッドスネーク	コナミ
↓	3	—	野球道II	日本クリエイト(タケル)
↓	4	3	大航海時代	光栄
↓	5	—	シュヴァルツシルトII	工画堂スタジオ
↓	6	—	三国志II	光栄
↑	7	—	グラムキャッツ	ドット企画
↑	8	—	ロボクラッシュ	システムソフト
↑	9	—	アレスタ2	コンパイル
↑	10	—	テトリス	BPS

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。

COMING SOON

カミソ・スーン

新作 書籍 雑誌

今月は

特別企画 //

新年号なんてCOMING SOONも情報さえ。3月号も発売をいれて最新情報を紹介していくのでヨロシク。そこで今月は、127ページの発売予定表から期待の新作をピックアップ。ゲーム名だけでなく、どんなゲームなのか簡単な説明をくわえて紹介する特別企画だ。

91年期待の新作にスポットライト

提督の決断

光栄

■91年春発売予定

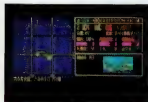
※画面はPC-98版です

「ランペール」(今月10ページで紹介)につづく光栄の新作は、第二次世界大戦中が舞台のSLG「提督の決断」だ。

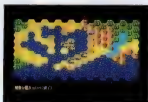
このゲームでのプレイヤーの役どころは、日本軍(または連合国軍)の司令長官。艦隊を率いて敵基地を占領し、敵の艦隊を全滅させるのが目的になっている。ただ敵基地を占領するだけでなく、自軍の基地を守ったり兵器をつくらりと、戦略的な要素が強いゲームでもあるのだ。戦

闘時に「委任」というコマンドを選択すると、オートバトルになるのも特徴である。

シナリオは「真珠湾攻撃」「ソロモン沖海戦」「マリアナ沖海戦」など史実にもとづいたものが全部で9つ。勝利条件はシナリオによってそれぞれ異なっているぞ。音楽は「宇宙戦艦ヤマト」などの音楽でおなじみの宮川泰氏が担当。光栄のSLGブームのみんな、発売までもう少しばかりの辛抱だぞ。



32 提督の決断



32 提督の決断

ドラゴン・ナイトII

エルフ

■91年1月発売予定

※画面はPC-98版です

美少女ソフトで注目したいのが、「ドラゴン・ナイトII」。いうまでもなく、あの1作目の続編である。

主人公は、もちろんこの人ヤマトタケル。前作ではドラゴン・ナイト一族をぶったおし、ストロベリーフィールズ王国を救ったタケルが、今度はフェニックスの街で大活躍。魔王の塔に潜入し、あちこちにバラまかれた宝物を拾いあつめ、モンスターと化した女の子たちの呪い

を解くというストーリーだ。

塔は30のダンジョンになっていて、その数は前作より増え、楽しい(大変な?)イベントもたくさん盛り。敵モンスターもみんな女の子になり、それぞれにテーマ曲までついちゃう凝りようだ。女の子がいっぱいということは、♡なシーンもマンマン満載ということ。さらに、今回はパーティを組んで戦っていくというから、ドキドキわくわく、お股モコモコまちがいなし。



32 ドラゴン・ナイトII



32 ドラゴン・ナイトII

お話だけでもいいですか?

《電脳学園》に新作のウサギが!? 電脳学園のミニアックイズゲーム「電脳学園」。このシリーズの4作目の企画がもちあがっているらしい。手を変え品を変えならぬ、ネタを変えキャラデザインを変え……でがんばっているこの作品。はたして、次はどんな問題が出題されるのか? それを考えるとオタクたちは眠れない!?

91年期待の新作に スポットライト

前ページからのつづき

ひきつづき「期待の新作にスポットライト」なのだ。小さいスペースだけど、ゲームを買う参考になればもうけものだぞ。

X・na(キサナ)

フェアリーテール

■91年12月下旬発売予定

※画面はPC-98版です

3Dダンジョンの美少女RPG。モンスターにさらわれた女の子を助け出すため、塔に乗りこんでいくというお話。エッチもありあり。



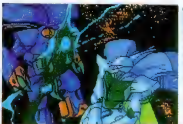
聖戦士ダンバイン

ファミリーソフト

■91年1月12日発売予定

※画面はMSX2版です

アニメでおなじみの「聖戦士ダンバイン」のSLG化。発売日もようやく1月に決定。来月号では紹介できると思うのでお楽しみに。



お話だけでもいいですか？

（エルフの豪華本が発売される♡）先月からお知らせしており、今月の11日に「エルフ美少女アルバム」が発売されることになった。内容は、最新作「ドラゴンナイトII」の情報や未公開原画集。そしてエルフのゲームに出演している女の子211人のデータをまとめた「美少女名鑑211」など、まるまる1冊エルフだけ。→次ページへ

イルミナ!

カクテル・ソフト

■91年2月下旬発売予定

※画面はPC-98版です

フィールド型美少女RPG。主人公のパートナーを、3人の女の子から選んで遊べる。もちろん美少女いっぱい、エッチいっぱい♡



斬・夜叉円舞曲

ウルフチーム

■発売日未定

※画面はPC-98版です

邪悪な力に操られた信長・秀吉・家康と夜叉の対決を描いたSLG。シナリオは3種類。RPGの要素もふくんだゲームだ。



タッグ・オブ・ウォー

サイン・ソフト

■発売日未定

※画面はPC-98版です

発売予定表の未定の欄にドッカリ腰をおろしているこのゲーム。なかみはというと、なんとコンピュータとの綱引きゲームであった。



エリート

マイクロプロージャパン

■発売日未定

※画面はMSX2版です

7月号で紹介したワイヤーフレームのスペースシューティングAVG。発売日はいざいざして未定のまま。イギリス生まれだ。



3Dボール

マイクロプロージャパン

■発売日未定

※画面はMSX2版です

手玉を中心に上下左右に自由に視点をとることができるビリヤード。これまでにないリアルな画面を実現。これも7月号で掲載。イギリス製。



ファンタジーIV

スタークラフト

■91年1月発売予定

※画面はPC-98版です

おなじみのRPGシリーズ4作目。戦闘シーンは選択式でなく、チョコチョコ動かまわって戦うようになった。物語は前作から20年後の設定。



星の砂物語

ディー・オー

■発売日未定

※画面はMSX2版です

ペンションで起きた殺人事件の謎を解くサスペンスAVG。かわいいう女の子もたくさん登場、たくさんエッチもあるぞ。



無敵刑事大打撃

ファミリーソフト

■発売日未定

※画面はPC-98版です

ブルトニウム密輸犯を捜すのが目的のAVG。とにかくコミカルでハチャメチャ。オマケにシモンキーがついてくるのも不格好。



ポッキー2

ポニーテールソフト

■91年2月発売予定

※画面はPC-98版です

女生徒にいたずらをくりかえす怪人赤マントをやっつけろ! おなじみ、あの美少女コスモAVGの第2弾。今回もグッドよん♡



ランスⅡ

アリスソフト

■91年1月15日発売予定

※画面はMSX2版です

全6ステージの美少女RPG。魔法が使えたりパーティを組むことが可能になった。4人の魔法使いをエッチでたおすというのもうれしい♡



毎日がエッチ

ハート電子産業

■発売日未定

※画面はPC-98版です

千人斬り(わかんない人はお母さんに聞いてね)を目指し、かたづけから女の子とワレちゃうゲーム。それにしてもスゴイ設定だな。



レイ・ガン

エルフ

■発売日未定

※画面はPC-98版です

「ドラゴン・ナイトⅡ」のつぎに予定されているフィールド型美少女RPG。いまだ以上にキレイなグラフィックになるそうなので期待。



いまのところ発売予定はない!

けど出してほしいこの2本!!

ブライ下巻

リバーヒルソフト



上巻の続編にあたるこのゲーム。スタッフもほぼそのままに、PC-98版が年内に発売される予定だ。しかし「MSXへの移植は大幅な仕様変更を必要とするため慎重に検討中」だとか、なんとかして移植してほしいと思うが、はたして……。

ジーザス2

エニックス



なぜかMファン読者には「ジーザス」ファンが多い。そこでぜひとも発売してもらいたいのが「ジーザス2」だ。PC-98版の絵を見ると、美しさに思わずため息。物語は、1作目のジーザス事件から2年後という設定だ。エニックスさん出して!

お話だけでもいいですか?

前ページから さらに、いけない部分まる出しの「裸とじ」までついちゃうんだから買わなきゃソンソン。編集部TとHが本誌そっちのけでつくった「エルフ美少女アルバム」は、きれいなカバーがついて1,380円(税込)。エルファンをはじめ、美少女ソフトファン必見の愛蔵本だよ。

アリスソフト

もう、明けておめでとうかな? 31年のアリスソフトの第1弾となるゲームは、「ランズII」・叛逆の少女たち。です。あのランズとシールドが、ついにMSX版で復活します。待ちくたびれたごめんなさい。さつと満足いものにします。(YUKIMI)

ソフトハウスの



ソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。今月は、なんと14社も登場のお年玉拡大版だぞ。ぶつうじゃ聞けないソフトハウスの生の声をまんまおとどけ!!

お年玉拡大版!!

ウェンディマガジン

「ピンクソックス」の看板娘まなみです。ナニってんの、看板娘は私さやかよ♡「ピンクソックス4」ももうすぐ発売されるし、ゆかもいれて3人なかよくピンクソックスの看板をしょってこういうウ (ピンクソックスギャルズ) まなみ・さやか・ゆか

ホット・ビィ

渋谷のゲームセンターでパラメデスしてたあなた。まだまだ修行が足りないわ! 1から6までのつづき役で一挙に15回消す仕掛けを味わってね。さあ、家に帰って特訓だ!! MSX2版「パラメデス」は、タケル専用で発売中よ!! (ゆきえ)

ガイナックス

3人のライバルをかわし、大宇宙を救うガンバスターのバリエーションになるのはキミだ。あの「電脳学園III」トップをねえろ! がMSXでついに登場。鼻血噴水モノのグラフィックは出るわ、スクープはたおれるわで、そりゃモード大騒ぎさ♡ (真血な中村)

グローティア

「エメラルド・ドラゴン」のMSX2版は12月上旬に発売されます。イシュ・バーンの平和を掲げて戦うアトルシヤンとタムリン。そして仲間たちの活躍と、波瀾にみちみちた長い旅を、ぜひぜひ楽しんでください。よろしく! (成田)

コンパイル

だも、コンパイルです。今回の「DS20号」は、2周年記念大出血の3枚組! しかも遊べる遊べる。価格はドーンと2,980円だ。14日には究極バズルゲーム「にゃんぴ」と「サムゲーム総集編」の合体した「DSデラックス3」が3,980円で登場。(田中じゃ)

バーティソフト

自由で自己主張のできる当ソフトハウスは、毎日たくさんの方が集まっています。そしていつのまにかスタッフの一員となってソフト開発に熱中しています。そんなスタッフが自信をもって開発中の美少女ゲーム「ビースト」ギャルは来春発売です。(渋谷)

ディー・オー

いつのまにか美少女RPG「エクスタリア」を発売しているディー・オーです。11月の30日にはもうでただけど気がついてたかな? この調子で新作のAVG「星の砂物語」も発売するから、期待して待っててくださいね♡ (スタッフK)

テクノポリスソフト

テクノポリス誌とフェアリーテール社で、ゲームを共同制作します。作品第1弾は、壮大なスペースオペラAVG「ドラゴンアイズ」! MSXへの移植も検討中です。ニューブランド「GAMEテクノポリス」をよろしくお願ひします。(稲村しょう子)

ナムコ

冷たい木枯らしが冬の到来を告げる今日このごろ。みなさまいかがお過ごしでしょうか? 冬の高速道路は、チェン規制や速度規制などでたいへん走りにくいものです。そのウップンを晴らすため「F1道中記」でかつとんでください。(つゆき)

日本テレネット

待たせたな! 何かって、そりゃ「コラムス」に決まってるぢやねーか。買う予定だった!? アンタはエイ。あの数珠の宝石たちが一体となって次々に消えていくさまは、それはもう至福の極み。こんな快感がMSXで味わえるなんて幸福者だぜ!! (たかを)

マイティマイコンシステム

好評「プロの墓」シリーズの第3弾が発売になりました。これは上級者用(2級から3級を目指す人)で、プロの感覚を育てる囲碁ソフトです。プロの対局をもとにつぎの一手を考えます。新機能「その手もあります」で、さらにおもしろくなりました。(越田)

もものきはうす

うふ♡ もうすぐ楽しいクリスマス。ボーナスだってウッキウキ。彼に何をプレゼントしようかなーなんて、もうドキドキ。でも仕事もちゃんとかたづけたいね。というわけで、「ピーチアップ8」は「電脳学園III」がでてんど遊べるぞー。(紫かすみ)

ハード

どもども♡です。冬ですなえー。冬といえば年末年始。年末年始といえば何だって現実逃避だヨレイビィ! だってだって正月というのに新作がひとつもないんですもの。くすん。でも、31年こそガンバルぜい!! (自称大面白のさっぽろモモコ)

ひとめで
わかる!



ソフト・ハード・本に關する最新情報000

MSX 新作発売予定表



この情報は
11月21日
現在のものです!

記号の意味★無印はMSX2+/2+。●はMSX、MSX2+/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体) メーカー名 予定価格
12月	6日 ★FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円
	6日 FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円□
	7日 ディスクステーション#20(D) コンパイル 2,980円□
	7日 パラメテス(D):タケルでのび販売/ホット・ビィ/4,900円□
	上旬 エメラルド・ドラゴン(D)/パショハウス、グローディア/8,800円□
	下旬 アズ・ユー・ライク やりたい放題3(D)/全流通/6,800円
	11日 エルフ美少女アルバム(本)※徳間書店/1,380円(税込)
	12日 サウルスランチVOL.3(D)/ビッツ/3,400円□
	14日 DSテラックス3 にゃんぴ(D) コンパイル/3,380円□
	14日 ウィザードリィ3(D)/アスキー 9,800円
	14日 フリートコマンドーII(D)/アスキー 9,800円□
	14日 コラムス(D)/日本テレネット/7,200円□
	15日 ランペルール(R)/光栄 11,800円□
	15日 ランペルール(R:サウンドウェア付)/光栄 14,800円□
	15日 DPS SG(D)/アリスソフト 8,800円
	20日 ランペルール(D)/光栄 9,800円□
	20日 ランペルール(D:サウンドウェア付)/光栄 12,200円□
	中旬 ★MSXView(R+D)/アスキー/9,800円
	21日 銀河英雄伝説II(D)/ボーステック/9,800円□
	21日 ★シード オブドラゴン(D)/リバーソフト/8,800円
	25日 テイル・ナ・ノグ(D)/システムソフト/8,800円□
	下旬 花のももこ組(D)/日本物産/価格未定□
	下旬 サークII(D)/マイクロキャビン/8,800円□
	下旬 ピンクソックス4(D)/ウェンディマガジン/3,800円□
	下旬 X・na(D)/フェアリーテール/8,800円
	？ ●ガンジョウハンター(R+プラススターミネーター)アスキー 2,800円
	？ MSXエデュケーション3000ファミリアライク(D) 2,800円
	？ MID I サウルス(R+D)/ビッツ/19,800円
91年1月	8日 MSX・FAN2月号(本)※徳間書店 価格未定
	11日 ディスクステーション#1(D)/コンパイル/1,940円□
	12日 聖戦士ダンバイン(D)/ファミリースoft/8,800円□
	15日 ランスII 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円
	25日 ミスティVol.7(D)/データウエスト/5,000円
	25日 ビーチアップ8(D)/ももきほう/3,800円□
	下旬 キャル(D)/パーティーソフト/6,800円
	？ ピースト(D)/パーティーソフト/7,800円
	？ MSX-Datapack(本+D)/アスキー/12,000円

発売予定日	タイトル(媒体) メーカー名 予定価格
91年1月	？ ファンタジーIV(D)/スタークラフト/9,800円□
	？ ドラゴン・ナイトII(D)/エルフ/7,800円
2月	8日 MSX・FAN3月号(本)※徳間書店 価格未定
	8日 ディスクステーション#22(D) コンパイル 2,980円□
	中旬 [ドラゴンシティ]X限定(D)/フェアリーテール/8,800円
	中旬 私をゴルフに連れてって(D)/フェアリーテール/7,800円
	下旬 イルミナノ(D)/カクテル・ソフト/8,800円
	？ ボッキー2(D)/ボニーテールソフト/7,800円
3月以降と発売日未定	火星甲殻国(D)/アスキー/価格未定
	新 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定□
	レイ・ガン(D)/エルフ/6,800円
	提督の決断(R)/光栄/価格未定□
	提督の決断(D)/光栄/価格未定□
	信長の野望 武將風雲録(R)/光栄/価格未定□
	信長の野望 武將風雲録(D)/光栄/価格未定□
	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	タッグ・オブ・ウォー(D)/ザイン・ソフト/価格未定
	麻雀格空 天竺への道(R)/シャ/アール/価格未定□
	夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
	星の砂物語(D)/ティー・オー/6,800円□
	宇宙翔けるビジネスマン(D)/全流通/8,800円
	倉庫番リベンジ(仮称)(D) 発売元未定 価格未定
	●ワンダーボーII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円
	毎日があっち(D)/ハート電子産業/7,800円□
	ピバ・ラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定□
	スコアサウルス(D)/ビッツ/価格未定
	無敵将軍大対決 史上最大の犯罪(D)/ファミリースoft/7,800円
	エフェアド シリアジエンブルム アム ダークネス(D)/ブレインレイ/価格未定
	3Dブル(D)/マイクロプロブローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロプロブローズジャパン/価格未定

ASCII

海戦をリアルにシミュレートしたSLG「フリートコマンダー」が、ついにMSXユーザーの前に登場する。プレイヤー諸君に課せられた使命は、戦艦、空母、航空機隊等によって編成されたプロトン帝国連合艦隊を指揮し、敵アルゴン連邦艦隊に打ち勝つこと。いち早く敵艦隊を発見し、あらゆる局面に対応する戦略を立てることが勝利への鍵となる。諸君の健闘を祈る。

12月14日、 攻撃作戦発動

艦名	艦種	最大速度	最大射程
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15

海大型潜水艦 伊162

海中では発見されずに敵を攻撃できる。ただし電力消費が大きいので、潜航時間に制限がある。

艦名	艦種	最大速度	最大射程
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15
伊162	潜水艦	10.15	10.15

金剛型戦艦 霧島

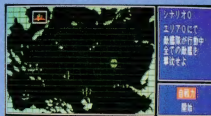
戦艦は攻撃力、防御力共に最強のユニットとなる。一般的に速力は遅いが、金剛型はこの欠点を補った高速の巡洋戦艦である。

艦名	艦種	最大速度	最大射程
霧島	戦艦	10.15	10.15
霧島	戦艦	10.15	10.15
霧島	戦艦	10.15	10.15
霧島	戦艦	10.15	10.15
霧島	戦艦	10.15	10.15
霧島	戦艦	10.15	10.15

99式艦上爆撃機

250キロ爆弾2発を搭載可能。艦船や都市への攻撃力は絶大だが、戦闘機隊による攻撃には弱い。

500近くに及ぶ艦船、航空機の性能は、1940年代の実兵器を元に設定されている。

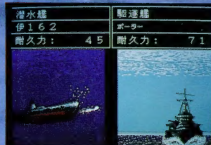


艦隊力は、戦艦0、空母0、重巡0、軽巡0、駆逐艦0、潜水艦0、飛行機0、航空母艦0と見られます。55

キャンペーンモードは15の連続したシナリオによって構成されている。



敵艦、航空機の位置は、レーダーによる索敵範囲に入るまで判別できない。



戦闘シーンはアニメーション画面になる。砲声、機銃音等のSEもリアル。

本格派海戦シミュレーション

フリートコマンダーII

黄昏の海域

12月14日発売 価格9,800円(消費税別)

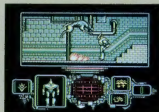
対応機種: MSX2+ (VRAM128K) MSX2+、turboRでも動作します。

メディア: 2メガROM

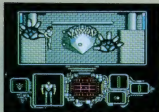
- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

「竜の末裔、ここに眠る。帰還せしもの邪」

暗黒空間ヘルゲイトからの異形の侵略者は、
ついに地上制圧を完成しつつあった。
地上を救えるのは太古の守護神である竜の血を
受け継ぐものだけだ。
「生命の仮面」を抱き、今“竜戦士”が目覚める。



竜戦士は、全8エリアを戦い進む。次々と襲い来るモンスター達は120種以上。世界各地に点在するモンスターを封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと至る。



各エリアで竜戦士の行く手に立ちちはたかるグロテスクな超大型モンスター。待ち受ける様々な罠。



竜戦士は倒した敵の一部と能力を融合させて、パワーアップする。敵キャラの属性とパーツ変化の組み合わせによる豊富なバリエーション。

●PCMによるリアルな音声出力、R-MACSによる迫力のBGM全40曲

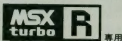
※R-MACS(リバーヒルソフト・ミディ・アレンジメント&コンポーズ・システム)とは、製作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音声作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手で行える音楽製作システムです。

12月14日発売予定

3.5"-2DD(3枚組)

FM音源対応

標準価格8,800円(税別)



- たまたまスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
- 当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
- ☎092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外は(トークインフォメーション)よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
- 過期をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバーク7F
〒810 TEL.092-771-3217



悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。願わくば、我に永却の眠りが与えられんことを。」

Seed of Dragon

シード オブドラゴン

竜の末裔

2005 8月 21日

ADAM JANUARY 1993
第3種郵便物認可
〒105 東京都港区新橋1-10-7 03(4331)6270
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
編集人 山森 尚
定価 544円 (本体504円)

ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU
「R-800」搭載。ゲームも
ワープロも、クンと速い。



ターボRの実力2
PCM録音/再生機能内蔵。なんと
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載、メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ



これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍、内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする中と最強のマシンがいま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX** **R** パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来のPCに比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトも、そのまゝ5〜6倍速で実行(当社比)▶さらに強化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver.2相当)。もちろん従来のMSX-DOS2をサポート▶インRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能▶音声録りできるPCM録音/再生機能。対応ソフトから、登場人物の声を楽しめる▶内蔵2MBのハードディスク。対応録音ソフト対応▶電子システム手帳対応(別途接続ケーブル)

●PC: パソコンは、MSX、MSX2、MSX2+のソフトも使用できます。
●日本版MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ: カラダゴタイプの方は、住所・氏名・年齢・職業・学校名をお知らせの上、〒571 大宮前門町西門1006 松下電器産業株式会社 健康事業部 MAF まで

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

©徳間書店インターメディア 1991 印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雜誌 12089—1



MSX 4000